1993年6月2日第三種郵便物認可
2000年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第8巻　第6号　通巻105号

PS2発売後の真実 オールラウンド・ゲーム・データマガジン

5月号 2000

590yen 定価

電撃王

DENGEKI-OH





WINDOWS
◆ドラカン
PLAY STATION
◆ペルソナ2 罰
DREAMCAST
◆kanon
NINTENDO 64
◆ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
GAME BOY
◆メタルギア ゴーストバベル
WONDER SWAN
◆SDガンダム GGENERATION ギャザービート
ARCADE
◆ゴルゴ13
ADULT
◆プリンセスメモリー

電撃姫プチ

メジャーブランド作品勢ぞろい!
いちばん気持ちいい美少女ソフトは?
リーフ/カクテル・ソフト
エルフ/アリスソフト

［最新ソフト情報満載］

ついに発表! クリスタル伝説の復活の裏側
FINAL FANTASY IX

PS2の期待作出現。南北に分断された、ifの世界の日本
Ring of Red（仮）

カプコンの新チャレンジは、雑誌感覚の連作RPG
エルドラドゲート

キャラも一新。新展開の「魔人」シリーズの魅力追及
東京魔人學園 外法帖

［気になる対談］
岡本吉起×
（カプコン）
シブサワ・コウ
（決戦）

ポケステで町の住民を交換できる!
ドラゴンクエストVII
プログラマ・山名氏だからここまで語れる
「誰も知らないドラクエVII」

［新世紀ハード戦争勃発! 徹底追求第1弾］

検証・PS2はゲームの何を変えた!?

◆SCE佐伯氏直撃! PS2の"次"のコミュニケーション戦略
◆東京ゲームショウ初公開作品を追跡! PS2新作ソフトも続出
◆ソフトメーカーの決断。PS2登場で戦略はどう変わる?
◆どうなる2001年のゲーム業界。セガ・任天堂の対PS2の秘策は?

巨人が描く新ハードはPS2を超えるか
マイクロソフトX-Box構想を独走解剖


あなただけが
割れた果実に
触れられる…
ELF CORPORATION



愛姉妹
あいしまい
二人の果実
発売決定!!
Win95・98・2000
CD-ROM版
希望小売価格
7,800円
(税別)


PlayStation®2
祝
ゴルフパラダイス誕生
春だ!!
ゲームだ!!
ゴルパラだ!!
ゴルファーがつくれる。コースがつくれる。ストーリーがつくれる。いろんな人と、いろんな楽しみ方ができるゴルフゲームの新定番。
T&Eからいよいよ誕生!!

T&E SOFT

このタノシサはハンパじゃない！日本全国ゴルパラ満開!!

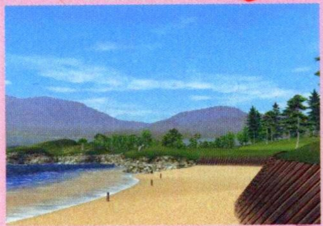
祝 プレステ2誕生

ストーリーモードは一生モノの面白さ

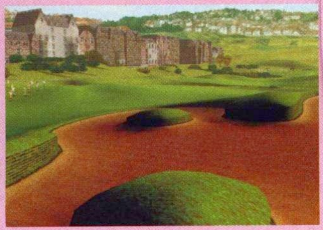
個性豊かな7人のキャラクターから1人を選んで自分だけのゴルファーに育てよう。アマチュアからスタートして、プロテスト、プロトーナメント、ツアー大会など幾多の試合を戦い抜き、あこがれの世界大会マスターエンペリウムで優勝を目指せ！試合に勝てば手に入るパラメータポイントやゴルフギアを使って、自分のプレイスタイルに合わせゴルファーを成長させるんだ。



●キャラメイク画面



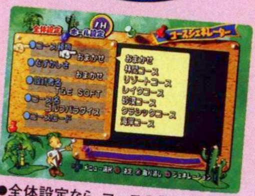




キミだけのオリジナルコースも簡単に作れるゾ！

“Genesys-G”は、“プレイステーション 2”だから実現できた世界初の新機能。コースのつくり方はとってもカンタン。コースの種類と難易度を設定するだけでキミだけのオリジナルコースがつくれちゃう。さらにこだわるキミなら、パー数、コース長、バンカー数など13のパラメータを自由に設定して、プロ顔負けの本格的ゴルフコースに挑戦だ！

世界初 コース自動生成システム Genesys-G 搭載！



●全体設定なら、コースの難易度と種類(6タイプ)を選ぶだけで完成します。



プレイステーション2 専用ソフト

プレイステーション2とご一緒にぜひどうぞ。

標準価格 5,800円(税別)

GOLF パラダイス

大好評発売中！

T&Eの最新ゲーム情報をGET!　http://www.tes.co.jp

株式会社 ティーアンドイーソフト


NEXTECH
ゲーマーズドリーム
プレミアムパッケージで、好評発売中!
MILLENNIUM 2000
標準価格 9,800円 (税別)
Dark Eyes™
ダークアイズ ミレニアム2000
さらなる試練。変貌するこの地で待ち受けるものは何か?
愛と闘いの歴史を、あなたが紡ぐ。
惑星フェアホープに混乱と不安が広がる中、デイモンマスターは新たなる使者達を送り込んできた。その使者達はこの惑星の住民たちを恐怖のどん底に送り込むのに相応しい、強暴で邪悪な怪物だった。人々はこの怪物達を「シャドーチーフ」と呼び、恐れ慄いた。互いにいがみ合っていたオーガル・インファン両国の国王は、一時的な和解によりこの苦境を乗り越えようとしたが、軍部の首脳達は、この混乱に乗じてお互いの国を侵略しようと企てていた。そうした中、シャドーチーフらは永世中立都市・アプリカント北部のナタール地区を占領しフェアホープ全土の支配に向けて着々と準備を進めていった。
新たなる運命の時は、全てあなたに委ねられている。全てが変貌しようとしているこのフェアホープの地で、何が起きようとしているのか?また何が変わろうとしているのか?それを決めるのは、そう…あなた自身なのだ。あなたがこの世界に一歩足を踏み入れた瞬間から想像もしなかった数々の冒険と出会いがあなたを待ち受けているだろう。
©1998,1999,2000 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED
Windows95/98対応
●本ソフトウェア製品はインターネット接続専用です。株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲーマーズドリーム」のサーバー(別途接続料金がかかります)に接続する必要があります。そのために一切の制限なくUDP通信が可能なインターネットへの接続環境が必要となります。一切の制限なくUDP(User Datagram Protocol)通信が可能であるかどうかは、ご利用になるインターネット接続業者にお問い合わせください。●このソフトウェアをご利用になるためにはクレジットカードでのお支払いが必要となります。※次の各カードがご利用いただけます。JCB、UC、VISA、MASTER、NICOS●ゲーマズドリームのご利用料金/入会金無料、基本料月額300円、ダークアイズ利用料金月額1,000円。※最新のご利用料金と接続条件については、ゲーマーズドリームホームページをご確認ください。 ゲーマーズドリームならびにGDは、株式会社NTTデータの商標です。
必須(推奨)環境 日本語OS:コンピュータ本体に対応したMicrosoft Windows95/98 CPU:MMX Pentium166MHz必須(PentiumII266MHz以上推奨) メモリ:32MB以上(64MB以上推奨) ハードディスク:部分インストールの場合550MB以上、完全インストールの場合は700MBが必要。(その他にOSが使用するスワップファイル領域が必要) CD-ROM装置:4倍速(4倍速以上を推奨) ディスプレイ:DirectX5対応で、640×480ドットのハイカラーが表示できるビデオカード。 サウンドボード:DirectX5に対応したサウンドカード、もしくは同等の機能を有する装置 マウス:Windows95またはWindows98に対応したマウス、もしくは同等の機能を有する装置。 モデム等通信装置:通信速度が28.8kbps以上の装置。モデム、TA以外の機能を使った接続に関しては、注意が必要です。 その他:この製品はインターネットに接続してご利用いただくものです。インターネットへの接続環境はご利用になる方でご用意いただく必要があります。※本製品をお使いになるにはMicrosoft DirectXをインストールする必要があります。本製品にはDirectXが含まれています。●ご購入いただく前に必ずDark Eyesの最新情報をhttp://www.dark-eyes.comでご覧いただき、ご了承いただいてご購入下さい。

オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

5 2000 MAY
[5月号]

CONTENTS



ついにできたを。
KOEI
BOOKS
三國志VII ハンドブック
攻略&データ、2本の刃で『三國志VII』を斬る! 身分別攻略法、策略・特技を駆使した合戦必勝法、武将・都市・アイテムなど重要データまで一挙掲載!
シブサワ・コウ編 A5判 ●2,200円 4-87719-787-7
パソコン版
三國志VII 武将ファイル
登場武将520人の経歴・データを自在に参照可能。さらに武将同士の人間関係に着目! 正史、演義などから所属・師弟・交友関係などが一目瞭然!
シブサワ・コウ監修 A5判 ●2,200円 4-87719-788-5
パソコン版
決戦 ワールドガイド
シブサワ・コウ編 B5判 ●1,200円 4-87719-784-2
プレイステーション2版
決戦 KESSEN COMPLETE GUIDE
決戦 コンプリートガイド
『決戦』のデータから攻略まで! ステージ分岐チャートはもちろん、関ヶ原の戦い、大坂夏の陣などすべての合戦を東西陣営から徹底ガイドするオフィシャルガイドブック!
シブサワ・コウ監修 A5判 ●1,300円 4-87719-790-7
プレイステーション2版
Horse Breaker ハンドブック
超本格派調教師シミュレーションを徹底攻略! 新人調教師もスゴ腕に変える㊙情報がいっぱい。
SPURT・編 A5判 ●2,000円 4-87719-798-2
4月下旬発売予定
パソコン版
遙かなる時空の中で コンプリートガイド~浪漫草紙~
ルビー・パーティーがおくる恋と戦いのファンタジーをわかりやすく攻略!
ルビー・パーティー監修 A5判 ●1,200円 4-87719-796-6
4月下旬発売予定
プレイステーション版
遙かなる時空の中で オフィシャルガイド~京洛絵巻~
描き下ろしイラスト、コミックも収録した設定資料集!
ルビー・パーティー監修 A5判 ●1,000円 4-87719-793-1
プレイステーション版
平安京解体新書
『遙かなる時空の中で』の世界を完全サポート。平安京ビジュアル解説本。
コーエー出版部・編 A5判 ●1,400円 4-87719-797-4
4月下旬発売予定
じゃがいぬくん 公式ガイドブック
大人気リズムアクションゲームの公式ガイドブック、ついに登場! かわいいキャラのイラストもいっぱい!
アクエリア・アーツ編 B6判 ●950円 4-87719-795-8
ゲームボーイ版
©2000 SUGIYAMA&St.WORKS/Victor Interactive Software Inc.
牧場物語 ハーベストムーン プロフェッショナルガイド
「完全攻略ガイド」には掲載できなかった、㊙のゲームデータを完全公開!
超音速・編 A5判 ●1,500円 4-87719-799-0
4月下旬発売予定
プレイステーション版
©2000 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc.
スカイサーファー 公式ガイドブック
ボードに乗って華麗な空中技を決めろ! スカイダイビングが進化した爽快スポーツゲームを完全解析!
コーエー出版部・編 A5判 ●1,200円 4-87719-800-8
4月下旬発売予定
プレイステーション2版
©2000 IDEA FACTORY ©TOKA ©CONSPIRACY ENTERTAINMENT
コミック魔人③ 東京魔人學園剣風帖 激画伝
シャウトデザインワークス完全監修による公認コミック本、第3弾!
シャウトデザインワークス・監修 B5判 ●1,600円 4-87719-780-X
©1998 1999 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT DESIGNWORKS
コミック ジルオール 光と闇の狭間で
傑作RPG、ついにコミック化! シリアスストーリーからギャグや4コマまで、豪華執筆陣が彩なす中世ファンタジー世界!
コーエー出版部・編 A5判 ●980円 4-87719-792-3
TRADING CARD GAME
歴史トレーディングカードゲーム
三國志 群雄割拠
4月下旬発売予定
諸侯の割拠する乱世を勝ち抜けるか!? 待望の新エキスパンション登場!
●ブースターパック(10枚入り) 400円(税抜)
絶賛発売中!
赤壁大戦構築済みデッキ 『覇王の進軍』『孔明の秘略』
●各57枚入り 1,350円
絶賛発売中!
●スターターデッキ(60枚入り) 1,500円
●ブースターパック(10枚入り) 400円
ブックレット
入門ガイド ●B5判 600円
※このブックレットは「三國志赤壁大戦」を販売しているお店でお求めください。
BOOK
歴史トレーディングカードゲーム 三國志赤壁大戦 公式ガイドブック
コーエー出版部・編 A5判 ●2,000円 4-87719-757-5
開発:株式会社コーエー/販売:株式会社やのまん ●この商品のお問い合せ先/株式会社やのまん:TEL.03-3625-7033
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコンゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■カードゲーム・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードはご注文の際ご利用ください。
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合は(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594(月~金10:00~12:00/13:00~18:00 祝日は除く)
FAX0120-17-3594、http://www.gamecity.ne.jp/ で注文ができます。お支払方法は郵便振替、クレジットカード(VISA,Master,NICOS,UC,BANKCARD,JCB)、WebMoneyです。代金引換・後払いは行っていません。
株式会社コーエー

CONTENTS



●表紙MODEL
片瀬那奈
⇨インタビューは127ページに

●COVER STAFF
AD/朝倉哲也
LOGO DESIGN/高木和雄
PHOTO/弘瀬秀樹
HAIR&MAKE/下端吉範
STYLING/奥田ひろ子
ILLUST/岩瀬さとみ

クリエイターデータの表記について

電撃王では、そのゲームの制作に携わったクリエイターを役割ごとに分け3名程度紹介しています。役割(職種)は下記の11種類に分類して略号表示し、メーカーの要望などにより公開されていない場合は「公表せず」となっています。

CREATOR DATA P●□□□□ D●□□□□
役割(職種) — クリエイター名

P ……プロデューサー
D ……ディレクター
GD ……ゲームデザイン
SW ……脚本・シナリオ
PG ……プログラマ
CD ……キャラクターデザイン・原画
M ……サウンド
メカ作監 ……メカデザイン・作画監修
企画 ……企画・原案
開発 ……開発
原作 ……原作
監修 ……監修

ゲームのジャンル表記

DATA
発売元●メディアワークス
発売日●4月8日予定
価格●5,800円[税別]
メディア●CD-ROM
備考●マウス対応
SLG

『スーパーゲームピックアップ』や『新作王』などで紹介されるゲームについては、左のようなデータ欄を設け、メーカー名、発売日などを統一フォーマットで掲載しています。ジャンル略号の正式名称は以下の対応表を参照してください。

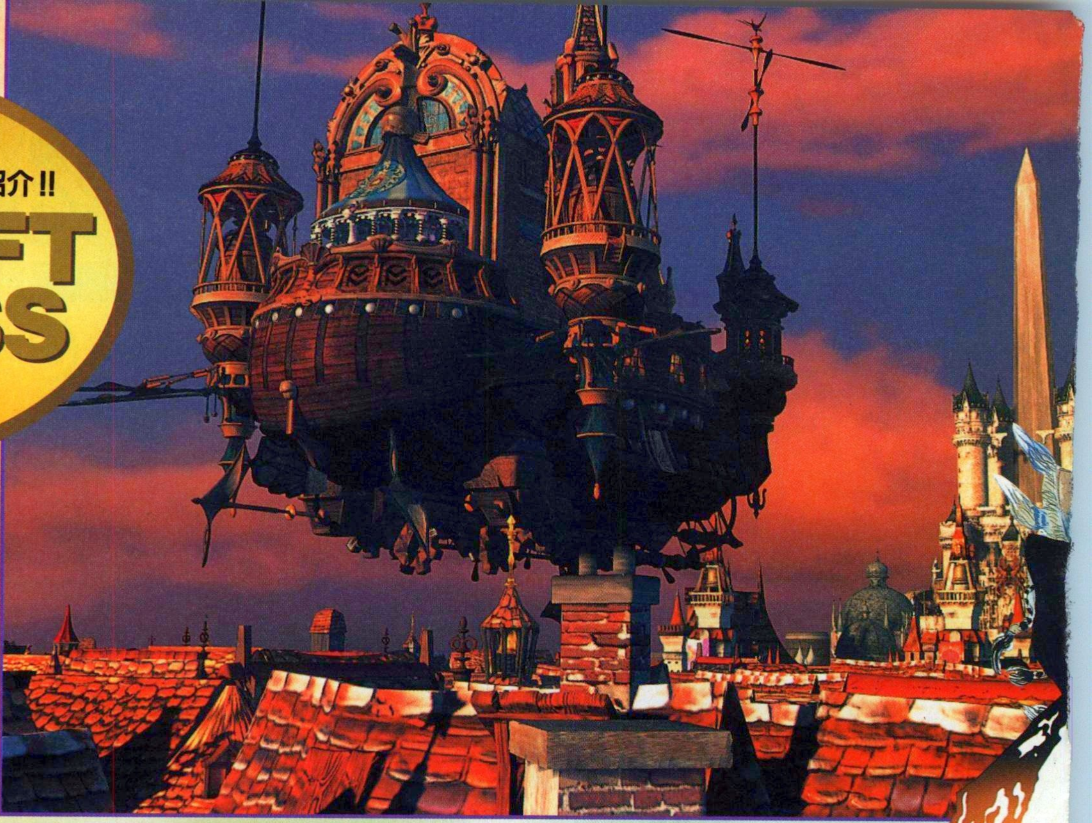
ACT ……アクション
AVG ……アドベンチャー
PZL ……パズル
RCG ……レーシング
RPG ……ロールプレイング
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
STG ……シューティング
TBL ……テーブル
A・STG ……アクションシューティング
A・RPG ……アクションロールプレイング
S・RPG ……シミュレーションロールプレイング
R・SLG ……リアルタイムシミュレーション
格闘ACT ……格闘アクション
育成SLG ……育成シミュレーション
恋愛SLG ……恋愛シミュレーション
DC ……デジタルコミック
ETC ……その他

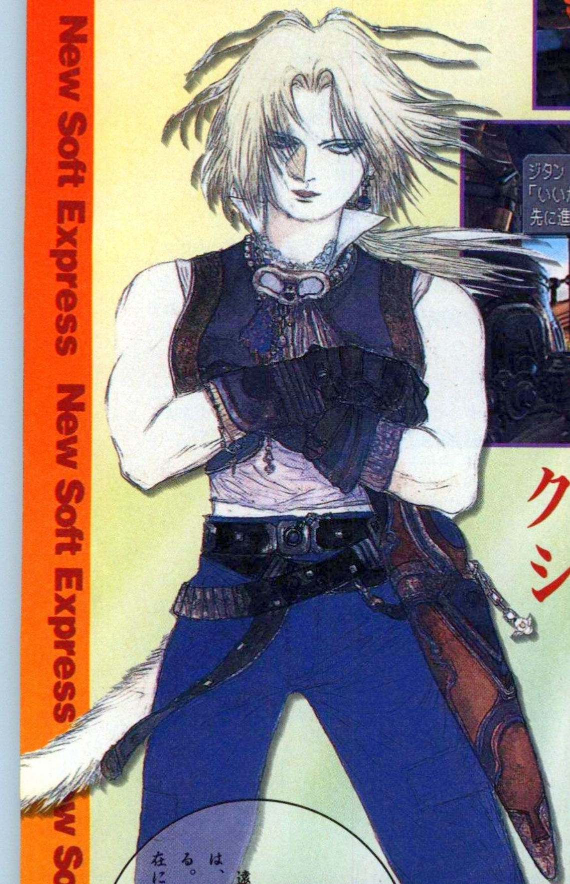
G A M E I N D E X

要注目タイトルをひと足お先に紹介!!

NEW SOFT EXPRESS ①

待望のシリーズ9作目はファンタジーに回帰！ ついに明らかになった『FFⅨ』の、ストーリーと世界観はどうなる？







FINAL

クリスタル&天野ワールドが復活! シリーズの原点に戻った最新作、ついに!!

DATA	
発売元	スクウェア
発売日	7月19日
価　格	未定
メモリーカード	未定
RPG	

PS

CREATOR DATA	
P	坂口博信
CD	天野喜孝

20世紀最後を飾る『FF』最新作が姿を現した！ 明らかになった情報では、リアル指向だった前作から一転、『FF』本来の流れともいえるファンタジー世界に回帰するということが判明。それを示すのが、かつての『FF』シリーズの象徴「クリスタル」と、天野喜孝氏が手がける幻想的なキャラクターデザインの復活だ。PSならではの３Ｄ表示やCGムービーなど、新たな映像手法により、2000年７月19日、『Ⅸ』はどんな感動を見せてくれるのだろうか？

ストーリー { キーワードはクリスタル }

黒魔道士をはじめ、おなじみのファンタジーキャラが活躍!?

初代『FF』から『Ⅴ』までの作品で物語の中心を担ってきたクリスタルは、今作ではどんな役割を持つのか？ 主人公たちがクリスタルを求めて未踏の地を冒険する、という、かつてのような胸躍るファンタジーストーリーになる!?



遠くを見据えるその瞳には、意志の強さが感じられる。ストーリーの主役的存在になる？



▲黒魔道士のほかにも、ファンタジーを象徴する存在が数多く登場するはず。

スクウェアに直撃!

再びファンタジーに回帰した理由は？

「一桁台最後の『FF』ということで、過去を振り返りながらも、実はすごく進化している、そんな作品を目指します」（スクウェア宣伝部）。

『FFⅥ』に近い？

▼ゲーム全体のイメージは『Ⅵ』に近いという。



尻尾に秘密が？ 盗賊団に身を寄せる16歳の少年

ジタン・トライバル

幼き黒魔道士

ビビ・オルニティア





▼意味深な言葉をつぶやくビビ。彼も人形なのか？

9歳という若さで魔法を使いこなせるのか？ 彼の生い立ちには、なにやら影があるような……。

FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX

世界観

『VIII』からガラッと変わってファンタジーに回帰

従来の作品同様、天野氏のイメージから生まれた世界観は、見る者をファンタジー世界へと誘ってくれる。すでに11作目まで予定されているシリーズにおいて、『IX』は『FF』の一時代を締めくくるにふさわしいファンタジー作品になるという。

スクウェアに直撃!

なぜ今回、天野氏をキャラデザインに？

「クリスタルの復活には、やはり天野氏でしょう」(スクウェア宣伝部)。過去作品を手がけていた氏のデザインは、ファンタジー回帰に必要不可欠な存在だ。

クリスタルをめぐる戦いか？



飛空艇が飛び交う



ドラゴンの正体は何者？



スクウェアに直撃!

本作における坂口氏の役割は？

「プロデューサーです。シナリオの第1稿も手がけています」(スクウェア宣伝部)。坂口氏が放つファンタスティックなストーリーに期待がふくらむ！



▼姫の護衛任務を遂行中？ 責任感の強さもうかがえる。

王家付きの騎士だけに、剣術の腕前はかなりのもの？ 重要な任務も確実にこなしそうだ。

アレクサンドリア王国に仕える騎士

アデルバート・スタイナー

要注目タイトルをひと足お先に紹介!!

NEW SOFT EXPRESS 2

もし、太平洋戦争末期の1945年8月15日、日本が無条件降伏を拒否していたら？　歩行兵器「A.F.W.」を駆る青年を主人公に、戦乱の続く「仮想日本」の歴史が刻まれる！

PS2

DATA
発 売 元●コナミ
発 売 日●9月予定
価　　格●未定
メディア●未定

SLG

CREATOR DATA
開発●KCE横浜





架空の現代日本史をコナミが描く 重厚なロボットSLG

Ring of Red（仮）

ロボットと兵士の連携が新鮮なゲーム性を創る

太平洋戦争末期、日本が無条件降伏を拒んだために、ついに本土決戦に突入。敗戦後、国土は南北に分断され、敵味方に分かれて戦った。その過程で、現実には登場しないはずの歩行兵器が生み出される……。架空の設定ながら、歴史のｉｆを交えた現実味のあるストーリーが『Red』の魅力だ。「A.F.W.」と呼ばれる歩行兵器と生身の兵士で部隊を編成する戦闘シーンは、互いの役割を活用した連携行動など、これまでにない戦術、戦略を生み出した。メカの描写や兵士が動く様など、映像面にも注目。

開発者に独占インタビュー!『Red』の魅力

ロボット以外はすべて本当にあったかもしれない物語です

このゲームの世界設定は、「ちょっとしたきっかけで変わったかもしれない歴史」です。ただ、ファンタジーではなく、極めて現実的な歴史です。そこに普通の兵器じゃなくて、面白味のある兵器を出そう、ということでロボット「A.F.W.」を登場させました。でもA.F.W.は無敵のスーパーロボットじゃなくて、実際の戦車が歩兵のサポートを必要とするように、兵士の補助なしでは運用できないロボットなんです。その関係をゲームにすると面白いんじゃないかなと思って、A.F.W.と兵士で部隊を編成して戦う、というゲームシステムを考案しました。

そのようなコンセプトなので、A.F.W.2機と数十人の兵士を同時に、しかも遜色なく登場させる必要があります。それが可能なハードとしてPS2を選びました。PS2の性能がまだよく分からない頃から「何人の兵士を表示できるだろうか」と基礎研究をしばらく続けて、それから開発を始めて、現在は難易度など、細かい調整段階までこぎつけています。



KCE横浜　制作部企画制作室長
日並　雅宏氏

さて、主人公のヴァイツェッカーはドイツ人と日本人のハーフなんですが、これも世界設定に関係しています。作品の世界では1943年にドイツでA.F.W.が開発され、大戦末期に技術者が同盟国の日本に流れて来ます。それが日本におけるA.F.W.の実用化と実戦投入のきっかけとなります。主人公はその過程で生まれた、歴史の落し胤ですね。ちなみにA.F.W.は実在の戦車をモチーフにしていて、南日本軍はドイツや日本、それにアメリカを、北日本軍はソ連をイメージしたデザインが多く見られます。

ゲームはおおまかに「部隊編成」「作戦マップ」「戦場マップ」で構成されています。A.F.W.の種類や武器によって、それぞれ得意な距離があり、ユニット同士の距離が戦闘に大きく影響します。自ユニットの得意な距離で戦えるように、作戦マップや戦場マップでの駆け引きが重要になります。また、部隊編成では、弱点とする距離を兵士や装備で補うか、逆に得意距離への攻撃力をさらに強化するか、といった戦略が楽しめます。

現在の仮タイトル『Ring of Red』は、闘技場という意味の“Ring”と、血の“Red”に由来します。現在の日本の平和はむしろ偶然の産物で、ふとしたきっかけで戦争が続いていたかもしれない、ということを作品から感じられれば、平和な日本を築いた方々に感謝の気持ちが芽生えるでしょう。といっても、あまり堅苦しく考えず、純粋にゲームを楽しんでいただければ幸いです。9月の発売に向けて鋭意制作中です。期待してください。

WORLD 本土決戦に敗れ、南北に分割された日本列島の悲哀

降伏勧告を一蹴し、本土決戦に踏み切った日本は、米ソによって南北に分断された。さらに東西冷戦のあおりを受けて「日本戦争」が勃発。4年に及ぶ泥沼の戦闘の末、北緯38度線を休戦ラインに定めて戦争は終結したものの、依然として軍事的な緊張状態は続いている。また、第二次世界大戦時に米独が開発した多脚兵器A.F.W.がこの戦争で登場、地上戦の主兵器となった。そして1964年、南日本の富士演習場でテスト中の新型A.F.W.が、「北日本義勇軍」を名乗る男に強奪される。新型機のテストパイロットである主人公、雅美・フォン・ヴァイツェッカーは、奪取された機体を追って日本列島を北上するうち、予期せぬ事態に巻き込まれていく。

ヴァイツェッカーの戦う意味は？　そして本当の敵はなんなのか？



▲東西イデオロギーの軋轢が原因か、日本はふたたびA.F.W.同士がぶつかり合う戦場と化すのだろうか？



『Red』の日本地図
▲北緯38度線を境に南北に分断された日本列島。主人公のヴァイツェッカーは南日本の出身だ。

BATTLE 戦闘は完全リアルタイムで進行

戦闘は、マス目で区切られた地図上でユニットを移動させる、ターン制の「作戦マップ」と、A.F.W.や兵士をリアルタイムで操作して敵と戦う「戦場マップ」に分けられる。作戦マップの段階である程度有利な状況を作っておき、戦場マップで一気に勝負をつけるといった戦法が有効になると考えられる。また、A.F.W.や兵士の種類には相性があるため、例えば対A.F.W.の機体「軽甲脚」には対A.F.W.攻撃が得意な「猟兵」を配備するなどの部隊編成も重視される。以上の3段階で、それぞれ戦略的な判断が要求されるのだ。



▶リアルタイムで進行する「戦場マップ」。時間によっては夜間戦闘になることも。

SET UP A.F.W.と兵士でチーム編成

戦闘前にA.F.W.と行動を共にする兵士を選択する。A.F.W.には機種ごとに得意分野と弱点があるので、それらを考慮した編成が必要だ。なお、A.F.W.1機につき3班、15名の兵士がつく。





兵士の役割を考えよう

▲兵士は対兵士に強い「歩兵」、対A.F.W.の「猟兵」、回復を行う「衛生兵」ほか、計6種類。

3班の兵士をセット可能

◀基本的に兵士はA.F.W.をサポートする立場となる。弱点を補うようにセットするのも作戦のひとつだ。

APPROACH A.F.W.と兵士の連携プレイが大切

敵との直接対決は、この「戦場マップ」で行い、プレイヤーは部隊の指揮官となり、リアルタイムに指示を与える。戦闘はA.F.W.を中心に展開するが、サポート役の兵士をうまく利用して、戦況を有利にしていくことが大切になるだろう。索敵や攻撃の範囲を広げる「偵察兵」や、敵A.F.W.を足止めする「工兵」などは、うまく使えば大きな効果が得られそうだ。



連携攻撃で敵を倒せ！

◀A.F.W.と兵士による二段構えで敵に対処しよう。もちろん敵も同様に仕掛けてくる。



兵士だって侮れない

◀兵士でも巨大なA.F.W.を破壊することができる。油断は禁物だ！



鋼鉄のパンチ！

▶遠距離攻撃用の「多脚砲」相手なら、白兵戦に持ち込むのが有効。

MOVE マス目に区切られた戦場を移動する



「作戦マップ」では、戦闘の大局を考えてユニットの移動を行う。ここで攻撃の指示を出すと、リアルタイムバトルを行う「戦場マップ」へ移行する。「作戦マップ」での時間経過が「戦場マップ」にも影響するので、場合によっては視界の悪い夜間戦闘に突入することもある。

敵を囲い込め！

◀従来のSLGの流れを汲む「作戦マップ」画面。移動は部隊ごとで行う。

要注目タイトルをひと足お先に紹介!!

NEW SOFT EXPRESS ③

維新の嵐吹く幕末に若者たちの想いが交錯していく……

東京魔人學園外法帖

DATA

発売元●アスミック・エースエンタテインメント
発売日●未定
価　格●未定

S・RPG

CREATOR DATA

D●今井秋芳　CD●小林美智
開発●シャウト！デザインワークス

PS



多彩なキャラクターたちが織り成す青春模様と伝奇ロマンの世界が見事に合致し、熱い支持を受けるS・RPGシリーズに続編が登場。今度はなんと江戸時代が舞台だ！

『魔人学園』シリーズ待望の最新作!!

伝奇ロマンと学園青春ドラマを融合し好評を博したS・RPG『東京魔人学園』シリーズに、待望の続編が登場。今回は舞台を幕末に移し、『剣風帖』出演キャラたちの４世代前の先祖の活躍を描く。

「大政奉還を翌年に迎えた1866年。江戸の町は鬼道衆と名乗る一党の夜毎の横行に混乱を極めていた。幕府は鬼道衆討伐のため人材を召集。そして、ある者は自らの名を揚げるために、ある者は徳川への忠義のために参じたのだった。それぞれの思惑を胸に秘め、出会い、そして惹かれあっていく若者たち。彼らを待ち受けるものは果たして……？」

『剣風帖』の舞台・現代に至るまで脈々と続く因縁の始まりが明かされる本作。それだけでも見逃せない内容だが、さらに注目なのが「徳川編」と「鬼道衆編」のふたつのシナリオが用意され、双方の側に立ってプレイする「ザッピングシステム」を採用している点だ。どちらのシナリオからでも始められるが、プレイヤーの行動に応じて、後の展開は大きく変化。また、各編で仲間になるキャラクターも、展開しだいで異なっていく。しかもディスク３枚組の大容量で、各編に対応したディスク（ともに１枚）を続けてプレイすると、残るディスクがプレイ可能になるのだ。

もちろん、ユーザーをトリコにしてきた独創的なシナリオと個性的なキャラクターたちの魅力は健在。新要素を盛り込み、さらなる広がりを見せる『魔人』の世界に期待！





▶歴史の闇に埋もれた〝もうひとつの幕末史〟を描く本作。表示されている場所はゲームの重要な舞台になるのだろうか？

運命に操られし者たち
〜登場人物〜

美里藍





九角家の血を引く“菩薩眼”の娘。幼い頃、徳川家にその身を奪われそうになるが、戦乱に紛れて行方知れずになる。その後、町医者のひとり娘として、江戸で育てられてきた。

醍醐雄慶





数年前までは江戸の街を騒がす暴れん坊だったが、円空和尚によって更正させられ、その後、京の高野山で修行していた。江戸での異変を感じた円空和尚により、京より呼び戻される。

桜井小鈴





町道主である桜井道場の長女で、弓を巧く使う。とても明るく活発で、その性格が災いして怪我が多く、よく医者に手当てをしてもらっている。そのためか町医者の娘・藍とは顔見知り。

蓬莱寺京梧

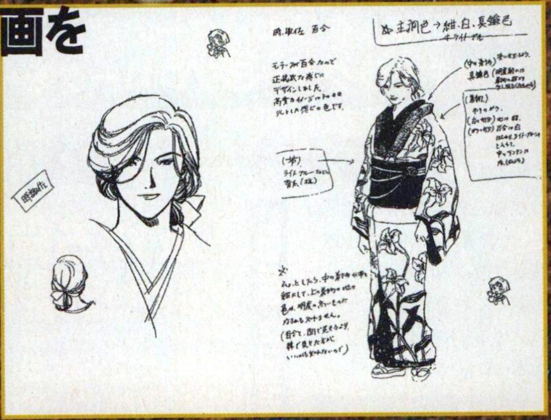


江戸の街をふらつく若き剣士。いい加減そうな雰囲気で、事実、女好きで、遊び人だが、情に厚く、女より仲間をとる義侠心にあふれた一面ももつ。剣術の腕前もかなりのもの。



Scoop!! 新キャラの原画を独占入手!!

すでに述べたように『剣風帖』キャラの祖先たちの物語である本作。上で挙げた4名のキャラたちも、本作のファンなら誰の先祖かすぐにわかるだろう。しかし、登場するのは先祖だけではない。もちろん新しいキャラも多数登場する。電撃王では今回、そのひとりである時諏佐百合（ときずさゆり）の原画を独占入手したので紹介しよう。プロフィール（右イラストの下参照）が示すとおり謎に満ちた存在ながら、幕府の勅命を受けるなど、『外法帖』のなかで重要な役割を果たす存在であることは間違いない。



時諏佐百合：徳川幕府から鬼道衆討伐の命を受け、龍泉寺という古寺に若者を集めている。出生も素性も謎の女性。



◀仲間になるキャラは、各シナリオに15名ずつ用意されている。いったい新キャラは何人いるのだろう？



▶各キャラクターの際立った個性も「魔人」シリーズの魅力。それだけに新キャラにも期待がかかる。

物語の行く末を司る舞台
〜システム〜

①AVGパート



▲相手の言葉などに対して、選択肢から選んだり、愛、怒ほか8つの感情で応じていくスタイルは前作同様。その後の展開にも影響を与えるので慎重に。



③インターバル

▶各章の最後に挿入されるパート。仲間と会話することで親密度を上げたり、鍛錬によりパラメータを上げたりといった、特殊なコマンドを実行できる。

②SLGパート

◀戦闘はターン制によるSLG形式。各キャラごとに設定された行動力を消費してコマンドを実行していく。戦略性が高く、緻密な戦い方が要求される。



要注目タイトルをひと足お先に紹介!!

NEW SOFT EXPRESS 4

カプコンから雑誌感覚で楽しめるまったく新しいRPGが登場!



エルドラドゲート

ELDORADO GATE

DC

DATA

発売元●カプコン
発売日●夏予定（以降隔月発売）
価　格●2,800円（予価）

RPG

CREATOR DATA

CD●天野喜孝　M●辻邦博
SW●フラグシップ



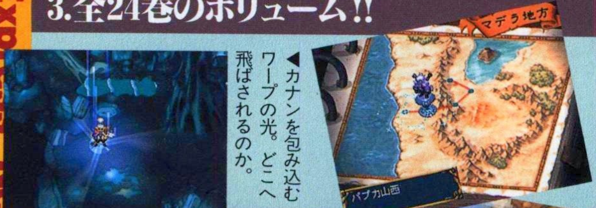
この夏、隔月ごとに新作が発売されるという、まったく新しいスタイルのRPGがドリームキャストに登場する。第一報となる今回は、クリエイターの声とともに、その新しいアイデアと主要キャラクター&プロローグを一挙大公開!!

こんなのなかった!『エルドラドゲート』は初の定期刊行RPG!!

〝RPGは好きだけど、時間がかかるのがどうも……〞。ユーザーのそんな要望に応える作品がついに登場する。本作は、隔月で新巻（新作）を発売するという斬新なシステムを採用し、各巻には手軽に楽しめるシナリオを平均3編収録。しかも、全24巻というボリュームながら、どの巻から始めてもOK! 1巻から順番に遊ぶのはもちろん、途中の巻から遊んでも違和感なくゲーム世界に溶け込める。RPGの新たな可能性を秘めた本作に期待大だ。

『エルドラドゲート』はココが新しい!

1. 雑誌感覚で手軽に楽しめる!!
2. 隔月発売で、何巻からでも始められる!!
3. 全24巻のボリューム!!



▼港のほか、鉱山、洞窟、屋内などさまざまな舞台で物語が展開する。

◀フィールドMAP。世界全体でさまざまな地方があるようだ。

◀カナンを包み込むワープの光。どこへ飛ばされるのか。



▶どこか温かみのある2Dのグラフィックが印象的だ。

CREATOR INTERVIEW

「友だち同士で貸し借りしながら楽しめるRPGを」

開発に携わるカプコンの岡本吉起氏、竹下博信氏が明かす、『エルドラドゲート』の姿!!

──手軽に楽しめるという話ですが。

岡本氏（以下敬称略）：各巻にショートシナリオが3本ほど入っていて、プレイ時間はそれぞれ2～3時間ぐらい。でも、長めのものもあるかも。

──ストーリーも気になりますね?

竹下：全24巻ですが、基本的には各巻ごとにまとまっていて、全体として大きなお話になっている感じです。物語を楽しんで欲しいですね。主人公は12人、みんな個性的ですよ。

──ゲームシステムについては?

竹下：時間の少ないサラリーマンの方でも手軽に遊べるよう、RPGにつきものの経験値を設定していません。その代わり〝スタシア〞というアイテムを加工することで、能力に差が出るようにしています。

──最後にひと言お願いします。

竹下：友だち同士で持っていない巻を貸し借りして楽しんで欲しい。あと、きちんとバックナンバーも買えるシステムにしたいですね。

岡本：とにかく手軽に最後まで楽しめるのがウリです。RPGはクリアしてナンボですからね。



▲開発の陣頭指揮にあたる竹下氏（右）と、〝カプコンの顔〞岡本氏（左）。

キャラクターデザインは天野喜孝氏!!

豪華スタッフが描く壮大な物語

システムはもちろん、本作で見逃してはならないのが制作スタッフの豪華な顔ぶれ。主人公たちだけでなく、モンスターに到るすべてのキャラクターデザインは『ファイナルファンタジー』シリーズで知られる天野喜孝氏による描き下ろしだ。また、ストーリーは『バイオハザード2』や『バイオハザード コード：ベロニカ』などを手がけてきたシナリオ制作集団フラグシップが担当。壮大な物語を彩るサウンドは、ゲームに限らず多方面で活躍中の辻邦博氏が手がけている。実力派クリエイターたちが斬新なアイデアをどう実現していくのか楽しみだ。



パメラ
武芸百般に通じた美人剣士。大変な堅物で、技を磨き、己を鍛えることにしか興味がない。

ソフィ
さすらいのモンスターハンター。生きるためには情け無用で、狙った獲物は逃がさない。

ラドー
青春のエネルギーを持て余しバイクでぶっ飛ばす、ツッパリで怖いものなしの少年。

マンマ
捨て子のため、素性は不明。大飯喰らいで、食い物を与えると、がぜんやる気を出す。

エリシン
没落貴族の息子。無敵の剣士で絶世の美男子。キザでニヒルだが、女にはもてまくる。

ギギ
鬼神の末裔の根絶を図る、聖騎士団の女騎士。他の者にとっては敵のはずなのだが……。

カナン
とある罪で死刑を宣告されるも、謎の仮面の力を得て奇跡の生還を果たすが……。

コバド
ロボットに育てられた、獣人という種族の赤ん坊。伝説の時代から現代に甦った？

ラディア
大泥棒の血をひく少女。すばしっこくて逞しく、盗みにかけてはプロ中のプロ。

ゴメス
ハンマーを担いだ無頼の徒。しかし、女にはからきし弱く、情が厚くてお人好し。

ミーマ
気まぐれ、わがまま、おてんばと3拍子そろった女のコ。怖れを知らぬ態度は他を圧倒。

アイン
超古代人に作られた人造人間。仲間たちを主人と信じ、己を捨て、ひたすら尽くす。

バントロス
12人の若者を導く謎の男。彼らの世話役だけでなく、ときに語り部や進行役も務める。

Story

遠い昔、全能の神ダイオスと、大悪魔ラージンの戦いがあったことをご存じかな？ それはそれは激しい戦いでしたが、最後はダイオスが勝ち、ラージンは配下の12人の鬼神とともに敗れ去りました。

そして時は流れ、産業革命の花咲く現代。突如、鬼神の魂を受け継ぐという若者がひとり、またひとりと出現したのです。その数は12人！ 運命の糸に操られるように集まる彼らは、ほんとうに悪なのでしょうか、それとも……？

NEWS COLLECTORS

最新ハード&ソフト情報を
先取りCATCH !!

☆今月のTOP☆

X-Boxついに発表!



NEW CONSOLE

X-Boxでコンシューマゲーム本格参入!!
パソコン界の巨人MS(マイクロソフト)は何を目指すのか?

世界のパーソナルコンピュータ業界を事実上制覇している巨大企業・マイクロソフト社が、家庭用ゲーム機「X-Box」(仮)を日米欧ほぼ同時に発表した。2001年秋の世界同時発売をもって、コンシューマゲーム業界に本格参入することを表明したのだ。そこで、日本に加えてアメリカでの発表会リポートと、MS社インタビューを軸に、PS2をも上回るスペックを持つこのX-Boxとはどんなハードなのか、MS社がゲーム市場で何を目指すのか、について探ってみた。



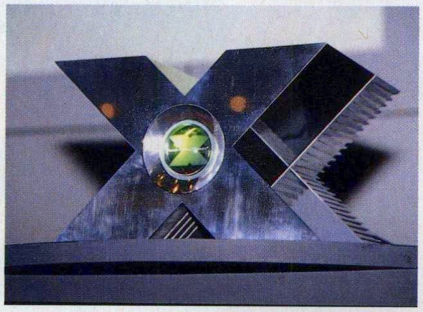
▲発表会場で、マイクロソフト社の戦略を語る、リック・トンプソン副社長。同社は、Win95を上回る規模で、X-Boxの事業展開を行うという。

HDD内蔵、通信機能装備の新ハードを、2001年秋に発売

3月10日、マイクロソフト社は都内で「新ビジネス」に関する記者会見を行い、かねてより噂されていたゲームハード「X-Box」(仮)を発表した。これにより、同社はコンシューマゲーム市場へ本格参入することとなった。

会場では、マイクロソフト社でX-Box事業を担当するリック・トンプソン副社長が壇上に立ち、「ゲーム事業をPC事業に続く第2の柱にしていきたい」と、今回のコンシューマ参入が同社にとって極めて重要な戦略であることを強調。それはビデオ出演の形で、同社の会長であるビル・ゲイツ氏直々にメッセージを寄せたことでも伺える。その上で、「X-Boxは、現行のゲーム機の3倍を超える性能を達成できる」と、PS2などの他機種と比較するグラフを用いて、X-Boxの性能をアピールした。

2001年秋の全世界同時発売に向けて現在開発が進んでいるX-Boxは、CPUにインテル社のペンティアムⅢ 600MHzを使用し、nVIDIA社と共同開発している3Dグラフィックチップによって、毎秒3億ポリゴン以上の描画速度を実現するという。また、メディアに4倍速DVD-ROMを採用して、ゲームだけでなくDVD-Videoの再生も可能になっているほか、100Mbpsイーサネットを標準搭載して、CATVなどの高速ネットワーク通信にも対応している。さらにX-Boxには、コンシューマ・ゲーム機としては初めて、8GBのハードディスクドライブが標準搭載されており、これによりゲームの高速化や大容量のデータ保存が可能だ。



◀X字型のシルエットが異彩を放つ、X-Boxのデモ機。これはあくまで今回の発表用に制作されたものであり、実際の形状や性能は、このデモ機とは異なるとのことだ。

また会場では、X字形をしたデモ機による、開発中のX-Boxのリアルタイム映像も公開された。無数のピンポン玉がそれぞれ独自に跳ねる回る映像、箱庭のなかを飛び回る蝶の群れをあらゆる角度から眺められる映像など、その高いスペックを十分裏付けるだけの内容だったが、それでも最終的なクオリティの10%程度でしかないという。

気になる本体価格については「未定」だが、「価格が普及の障害にはならない」とし、現行のゲーム機を意識したものになりそうだ。

マイクロソフト社のゲーム事業本格参入に対して、日本のゲームメーカーはどのような反応を見せているのだろうか。会場で流れたビデオでは、コナミの上月景正会長が登場し、「X-Box向けの開発チームを編成し、どこよりも早くタイトルを発売する予定です」と、いち早くX-Boxへの参入を宣言した。また、カプコン、コーエー、ナムコ、ハドソンといった大手ゲームメーカーも、今回の発表に際してコメントを寄せていることから、マイクロソフト社が日本のゲーム会社を取り込むことに対して、積極的に活動している様子が窺えた。



▲デモ機を操作して、リアルタイム描画の映像も公開された。これでも、実機の10%程度の表現能力だという。

ビル・ゲイツ氏自ら発表した米国では大手メーカーが続々と支持を表明



◀X-Boxについて講演する、マイクロソフト社のビル・ゲイツ会長。

▼ゲイツ氏による講演を見ようと、会場にはゲーム開発者たちが全米各地から押し寄せた。



3000人のゲーム開発者を前にMS社の「本気」をアピール

日本に遅れること十数時間。カリフォルニア州サンノゼで開催されていた、ゲーム開発者会議「ゲーム・ディベロッパーズ・カンファレンス(GDC)2000」において、マイクロソフト社のビル・ゲイツ会長が基調講演を行った。日本でのX-Boxに関する発表が現地でも報じられていたことから、ビル・ゲイツ氏自身によるX-Boxの発表を期待するゲーム開発者が約3000人も集まり、会場である市民ホールは長蛇の列で囲まれた。加えて、アメリカや日本のメディアも多数集まり、発表を待ち構えた。

壇上に姿を現したゲイツ氏は、まず最初にパソコンにおけるゲーム開発について述べ、話をおもむろにコンシューマゲームに向けたところで、満場の歓声をもって迎えられた。ゲイツ氏は講演の中で、マイクロソフト社がコンシューマゲームに対して本気で取り組むことを強く宣言。そして、X-Boxの製造・販売からソフトのライセンスまでを、すべてマイクロソフト社自身で行うことを表明した。

また、会場に集まったゲーム開発者に向けては、X-BoxがWindows2000カーネルとDirectXの技術を使用することから、パソコンゲーム制作のノウハウがそのまま利用できることを強調。さらに、専用ハードに特化することで、パソコンよりも安定した動作を実現できると語ると、会場のゲーム開発者から喝采を浴びていた。

海外では、『ウルティマ』などで知られるエレクトロニック・アーツ社や、『トゥームレイダー』でおなじみのアイドス社など、大手のゲームメーカーがいち早くX-Boxへの支持を表明している。X-Boxへの海外の期待は、日本よりもはるかに高いと言えるだろう。

(現地レポート：渡邊由彦氏)



◀X-Boxのデモ映像。メカの中から女性キャラが登場して、シンクロした動きを披露する。

PCで実績ある技術を活用してPS2を凌駕する高性能を実現

PCと同等の動作環境でソフトの開発も容易に

今回発表されたX-Boxのスペックを目にしてまず気がつく点は、このマシンが現在のパソコンにおいて広く一般に普及した技術の延長上に設計されている点である。

CPUのベースとなるインテル社のペンティアムⅢは、日本でもすでに多くのユーザーに普及している。また、「Xチップ」のベースとなるnVIDIA社の「NV20」は、現在高い人気を集めているグラフィックチップ「GeForce256」の2～3世代後の後継チップであり、来年秋というX-Boxの発売時期を考えると、十分に実現可能なものだ。その意味でX-BoxはPS2を凌駕する高スペックをうたうものの、決して“夢のマシン”ではなく、むしろ堅実な設計思想の元に作られているのである。

さらにX-BoxのOSは、先日発売されたばかりのWindows2000をカスタマイズし、それにDirectX8を組み合わせたものになるという。これは、現在のPC用ゲームの動作環境とほとんど同じものであり、X-Box用ゲームとWindows95/98用ゲームのあいだに互換性こそないものの、同時開発や移植が極めて容易になっている。

しかも、X-Box本体がまだ完成していない現時点でも、DirectX8の開発環境さえ揃えばソフトの開発に着手できるため、このハード仕様はソフトの供給面において非常に有利と言えるのだ。



▲X-BoxのCPUは、このペンティアムⅢを元にカスタマイズされたものとなる。

X-Box(仮)発表スペック

CPU	インテル社製ペンティアムⅢ(動作クロック：600MHz)のテクノロジーをベースにして、X-Box専用の独自仕様にカスタム化
グラフィックチップ	nVIDIA社製「GeForce256」の2～3世代後継となる「NV20」をベースに、同社とマイクロソフト社とで共同開発される、通称「Xチップ」
メモリ	UMA64MB メモリバンド幅：毎秒6.4GB
ポリゴン表示能力	最大：秒間3億ポリゴン 全エフェクト使用時：秒間1億ポリゴン
テクスチャー圧縮	8:1
フルシーン・アンチエイリアス機能	あり
サウンド	64チャンネル 3Dオーディオ機能もサポート
ハードディスク	標準搭載（8GB）
メディア	4倍速DVD-ROM DVD-Video再生機能を、本体のみで実現
入出力	ゲームコントローラポート×4 6MBメモリーカード（セーブ用） 拡張ポート（USB1.1相当） カスタムA／Vコネクター
ネットワーク	100Mbpsイーサネットを標準装備 オプションでモデムも接続可能
備考	価格は未定だが300ドル前後と言われている。また、PCゲームとの互換性はなし

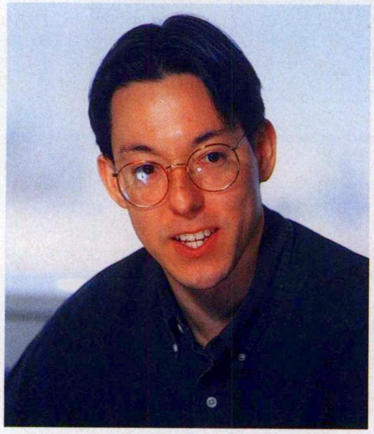
interView 1 マイクロソフトが自ら明かす X-Boxというハードとその戦略

本誌では、X-Boxのコンセプトとその戦略について、直接マイクロソフト社に取材を行った。その回答からは、コンシューマゲーム事業に賭ける同社の意気込みが伝わってきた。

開発者が好きな形を作れる粘土のようなマシン

──X-Boxのスペックを見ると、非常にパソコン的な仕様のマシンに感じるのですが？

スパーン氏（以下敬称略）：X-Boxはたしかに PCライクなマシンですが、決してPCそのものではありません。PCテクノロジーの進化はものすごく早いですよね。その中で生まれたペンティアムⅢやnVIDIAのグラフィックチップといった、言ってみれば良いトコ取りをしてハードウェアを設計したため、そう感じるのでしょう。ただ、PCに近いハード構成のために、X-Boxでは最初から完成度の高い開発ツールを提供できます。今のPCでゲームを開発した経験があれば、いちから何かを覚えることは、ほとんどないに等しいはずです。



ジェイムス・スパーン氏

▲マイクロソフト株式会社・X-Box事業企画室長。セガと共同でDreamcastのOS開発を行うなど、日本のゲーム事情には明るい。

──このX-Boxは、ハードディスクとイーサネットを標準搭載している点が、大きな特徴だと思うのですが？

スパーン：HDDとイーサネットを標準搭載しているのは、ゲームメーカーからいろいろと意見を聞いて、これが必要だという要望が挙がったものをまとめた結果です。X-Boxは、いわば粘土みたいなものなんです。こちらとしては、とにかく必要な粘土をすべて揃えたので、後はゲーム開発者のみなさんが、自由に好きな形を作ることができるはずです。

──DVDやHDDを搭載して、通信にも対応したX-Boxは、ゲーム機だけでなくマルチメディア端末としての用途も考えられますが？

スパーン：たとえば、他のハードでDVDが再生できます、というときに、X-Boxがそれをできなければ商品として非常に不利にはなるので、それは当然できなければいけないわけです。でも我々は、音楽のネット配信だとかEコマースだとか、X-Boxでそういった部分をウリにしたいわけではないんです。むしろ逆に、X-Boxはゲーム開発者のためのマシンだって言えるものにしたいんです。なぜゲーム機を買うかと言えば、それはゲームを遊ぶためであって、インターネットやメールをやりたければ、やっぱりパソコンを買うと思うんですよ。

──イーサネットのような大容量の通信を利用するには、日本の通信インフラはまだまだ不十分なようにも思えるのですが？

スパーン：それはすごく難しい質問で、逆に私も聞きたいぐらいなんですけど(笑)。ただ、今は変化がものすごく早くて、X-Boxが発売される2001年秋までに、何が起こって何がどうなっているのかは、誰にも分からないはずです。そんな状況で、通信インフラをどうするかというプランを、今ここで決めてしまうべきではないでしょう。これは商品の流通に関しても、同じことが言えると思います。X-Boxがどういう流通で販売されるかということも、まだ今の段階で決定するべき事柄ではないでしょう。

日本に合うソフトがなければ成功しないことは分かっている

──X-Boxのソフトは、PCのようにライセンスフリーではなく、他のゲーム機のようにライセンス料がかけられる形になるのですか？

「X-BoxはPCではなく あくまでゲーム専用機です」

interView 2 さらに追跡、X-Box 対日戦略の本気度

前ページの渡邊由彦氏が、現地会場にてMS社コンソールゲーム・サードパーティ担当のケビン・バッカス氏をキャッチ。彼らが日本のゲーム業界をどう捉え、日本のメーカーとの交渉はどこまで進んでいるのかを直撃した。

日本は最重要地域 大手メーカーとも交渉中

──2001年秋の発売はアメリカだけなのでしょうか。日本も同時期になるのでしょうか。

バッカス氏（以下敬称略）：その時点でワールドワイドに発売します。日本はとくに重要なマーケットとして認識しているので、最重点地域と考えています。

──日本のゲームユーザーは、アメリカのPCゲームのユーザーとはだいぶ嗜好が違うのではないでしょうか。

バッカス：分かっています。ですから日本のゲームメーカーと優先して交渉中です。RPG、麻雀、競馬、野球など日本向けのタイトルをなるべく早めに出すことを考えています。すでにナムコ、コナミ、カプコン、コーエー、ハドソンなどが参入メーカーに名を連ねてくれました。

──日本で成功するためには、さらにスクウェアのような非常に強力なメーカーが必要だと思いますが。

バッカス：いま名前を挙げたのはごく一部で、多くはまだ交渉中です。次々と参入を表明するメーカーは増えてくるでしょう。スクウェアはカギになるメーカーのひとつですし、力を入れて交渉しています。実際私たちにのなかにもスクウェアの大ファンは多いですからね。

──なぜ、発表会では比較対象としてPS2だけが取り上げられたのでしょうか。

バッカス：PS2はスペックをオープンしているので比較しやすかったのです。また、対象ユーザー層も我々と非常に近いと認識しているからです。



◀発表会に登場したコナミをはじめ、日本のゲームメーカーとの交渉も進んでいるようだ。

スパーン：基本的には、今のゲーム業界のシステムを踏襲することになると思います。その点に関しては、現行のシステムをわざわざ壊してまで、新しいことをやる必要があるかどうかを考えるべきでしょう。いずれにしても、ビジネスとして成り立つためには、ソフトがたくさん売れることが必要だという意味では、我々もゲームメーカーもまったく同じ立場ですよ。

――我々日本人の目から見ると、マイクロソフトという海外企業のゲーム機に対しては、ゲームタイトル面で不安を感じるのですが？

スパーン：そういったことに関しては、我々も十分に理解していますし、洋ゲーを日本で立ち上げようとか、そんな常識外れなことを考えているわけでもありません。アメリカ、ヨーロッパ、そして日本と、それぞれの地域の市場に合うコンテンツがなければ成功はしないし、それを一社で作れるかというと、当然作れるわけがないですよね。ですから、パートナーとなるゲーム会社とお互いにメリットがあるような仕組みをどうやって作るかっていうのが、なによりも重要ですね。過去のゲームの歴史を見れば、何がどうして失敗したかはっきりしていますし、そこから何も学ばなければ、当然失敗するということは分かっています。今はまだ、どこのゲームメーカーと話を進めているといったことは言えませんが、マイクロソフトは非常に現実的な企業ですから、その点は確実に進めていきますので、みなさんもご期待ください。

interView 3 ゲームクリエイターが見るX-Boxの特色とは？

ここでは、実際に第一線でゲームを制作しているクリエイターの視点から、X-Boxの特色について、分析していただいた。

開発がしやすくなることで、ゲームの内容がより重要に

――まずは、今回のX-Boxの発表についての感想をお聞かせください。

砂塚氏（以下敬称略）：実は私もGDCに行ってまして、発表会を見てるんです。X-Boxのスペックは、今現在、市場に出ている最新のパソコンの中身を全部、ひとつの箱にまとめてリビングルームに置けるようにしたような印象ですね。そういう意味では、僕らにしてもアメリカの開発者たちにしても、DCやPS2の発表のときのような驚きはないですね。

――あまり驚きがないというのは？

木村：以前はハードが変わるごとに新しい機能っていうのがあったんですが、今や機能的にはそんなに新しいものは登場しないですね。だからX-Boxは、スピードが速いとかポリゴン数が多いとか、ボリュームアップする方向で差をつけたのでしょう。ですから、僕らのような開発者はともかく、一般のユーザーの目に分かるような違いを出すのは、難しいと思いますよ。

――ちなみに、X-Boxの価格はどれぐらいになると予想されますか？

木村：PS2と同じぐらいか、それよりも安くなるでしょう。現行の技術の延長線上にあるものなので、コスト的な負担は少ないですから。

――マイクロソフト社では、ソフト開発のしやすさを強調していますが？

砂塚：開発がしやすいっていうのは、プログラマーの立場からすれば、技術力の違いが目立たなくなるって側面もあって。そうなると後は、ゲーム内容で特色を出すしかないんでしょうね。

木村：PCからの移植がしやすいというのは、アメリカでPCのゲームを作っている会社にしてみれば、大きな市場への橋渡しになってくれるでしょうけど、日本のメーカーには、それほど重要なポイントにはならないでしょうね。

砂塚：ただ、X-Boxがいちばん高いスペックを持っているということになれば、まず最初にX-Boxでゲームを作っておいて、そこからPS2やその他のハードに移植していくという作り方はできますよね。もちろんこれは、技術的な面に限った話ですけれど。

コメント：元気株式会社



木村智冶氏
専務取締役：『首都高バトル』シリーズはじめ、同社メインタイトルを手がけるプロデューサー。

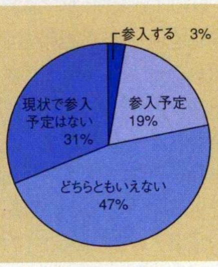


技術開発部　取締役兼務部長：技術部門のリーダーとして、さまざまなハードウェアに精通。
砂塚佳成氏

緊急アンケート 日本のゲームメーカーはX-Boxをどう受け止めたのか？

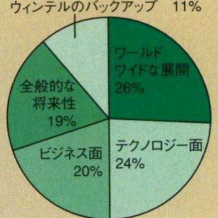
X-Box参入意向は？

約半数のメーカーが様子を見ている段階だが、すでに参入を決めた企業も見受けられる。



参入するメリットは？

ワールドワイドな展開や、テクノロジー面に、特に魅力を感じるメーカーが多いようだ。



登場そのものは歓迎ムード 参入はまだ様子見の状態

本誌ではX-Boxの発表を受けて、ゲームメーカー50社に対して緊急アンケートを実施した。具体的な数字を挙げた結果は左のグラフのとおりだが、全体の傾向としては、X-Boxの登場そのものはおおむね歓迎するムードとなっている。その背景には、「ゲーム市場が一社独占にならないように、頑張ってもらいたい」という、市場の活性化への期待が大きいようだ。

だがその半面、自社がどう取り組むかという点になると、左のグラフを見ても分かるとおり、まだしばらく様子を見ようという空気が感じられる。これはおそらく、より詳細な情報が明らかになるのを待っているものと思われる。

X-Boxに期待するゲームとしては、「オンラインゲーム」という声が多数を占めた。オンラインゲームは、日本ではまだ発展途上なだけに、ネットワーク本場のマシンで市場を切り開いて欲しい、という願望があるようだ。また、HDDを内蔵している点から、書き換え可能なデータの大容量化により、新たなゲーム作りの可能性を期待するメーカーも多かった。

また「PCベースのマシンならではの拡張性」に注目する声もある一方で、「PCのように度重なるバージョンアップはやめて欲しい」「コンシューマとの境界線が不明確」といった、海外発のPCライクなマシンという見え方に対して不安を感じる意見があったのも事実。こうした声に対して、今後MS社がどのようなビジョンが示していくのかが注目される。

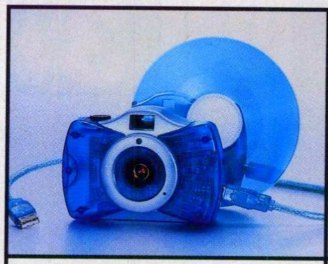
NEW PRODUCTS

トミーに続き、バンダイ、タカラからもお手軽デジカメが登場

昨年11月にトミーから登場したデジタルカメラ「Me:sia(ミーシャ)」。その手軽さと価格の安さで、若い女性を中心に人気を集めているが、この春、バンダイ、タカラからもお手軽、低価格のデジカメが登場する。バンダイの「C@mail(シーアットメール)」は、20枚〜80枚の写真撮影のほか、最大８秒の動画撮影が可能。付属のCDを使えば、PC上で写真の加工などもOKだ。現在の撮影枚数を知らせるカウンターが付いている点も魅力。一方、タカラから発売中の「あそ・デジカメラ スリムショット」は、携帯電話並みの軽量化を実現。付属のCDには、PCへの撮り込み、写真の加工など多彩な機能が満載だ。また商品購入者には、撮った写真が携帯電話で見られるサービスを９月まで無償で行っている。各機種ともお手頃価格で機能も充実。春の行楽シーズンのお供にしてみてはいかが？



▶トミーの「ミーシャ」。7,500円[税別]





C@mail(バンダイ)	あそ・デジカメラ スリムショット
4月下旬発売予定	発売中
7,800円[税込]	7,500円[税別]
●出力解像度：352×288（20枚記録時）、176×144（80枚記録時）ピクセル●本体サイズ：109×73×43mm●重量：112g（電池含む）	●出力解像度：160×120ピクセル●撮影枚数：15枚●本体サイズ：99×65×26mm●本体重量：77g（電池含む）

i-mode

ゲーム関連の情報を得るなら今や必須!?最新i-modeコンテンツ

NTT DoCoMoの携帯電話向けサービス「iモード」に参入する大手メーカーが、いよいよ目立ってきた。本誌２月号でもお伝えしたコーエー、エニックスらの参入発表に続き、この春には、ミニゲームやゲーム情報を満載したカプコンの配信サービス「カプコンiパーク」(仮)もスタートする。また、講談社、TSUTAYAもiモード向けに、新作ゲーム情報や予約通販などのサービスを開始。NTT DoCoMo以外に、Jフォン、DDIセルラー・ツーカーグループ・IDOも同様のサービスを行っており、今後はこれらへの参入メーカーも増えていくはず。もはや携帯電話は、ゲームファンには必携のハードといえるかも。

講談社



◀「i講談社」。『モーニング』などの人気キャラが趣味・生活情報などを紹介する『日刊コミックステーション』ほか4コンテンツ。『Gamers Express』では、最新ゲーム情報をお届け。

カプコン



◀「i対戦 目指せ!最強格闘家」(仮)。カプコンキャラと戦って技をゲットし、集めた技を使ってオリジナルキャラを作成していく。そのほかゲーム情報など全4コンテンツを用意。

コナミ



▶「コナミネット」では、『パワプロ』のミニゲームを配信中。ここで得たデータは、家庭用の『パワプロ』シリーズで使用可能に。

TSUTAYA



◀「TSUTAYA Online」。ゲーム関連サービスは人気タイトルの予約通販や、着信メロディ、キャラクターの画像配信など。

PRESENT

『ときメモ』グッズ新商品が、チルコポルトに大挙登場

現在、コナミ直営のアミューズメントセンター「チルコポルト」には、『ときメモ２』キャラを使用したオリジナル景品が多数お目見え中だ。使われているのは女性キャラ10名で、各景品とも10キャラ分の絵柄が用意されている。また、下で紹介しているほか、マウスパッドや名刺ケースなど、多数のアイテムがあるので、ファンはお見逃しなく。なお、今回は特別にCDケースを抽選で10名の方にプレゼント。奮ってご応募ください(応募の詳細は欄外参照)。



トレカケース



CDケース





マグカップ

『ときメモ２』グッズプレゼント応募先●〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃王編集部『ときメモ２』プレゼント係
①住所②氏名③年齢・職業④電話番号⑤希望するキャラクター名を明記して、必ず官製ハガキで応募してください。

WS

WonderGate今春発売

NTT DoCoMoが今春発売する「MobileWonderGate」は、WSと携帯電話を接続するユニット。これを使えば、WSでネットサーフィンやEメールが可能になるほか、対応ソフトなら、サーバからデータをダウンロードしたり、全国のユーザーとスコアランキングを楽しむことなどもできるようになる。価格は未定だが「Mobile〜」の登場でWSの楽しさはもっと広がりそうだ。



◀ユーザー拡大にも貢献しそうな「Mobile〜」。発売が楽しみ。

OTHERS

『バイオ』モデルの時計に新タイプ登場

これまでも多数『バイオハザード』モデルの時計を発売し、好評を博してきたGSX WATCH DV.からニューモデル２種類が登場。ともに文字盤の「R.P.D」のロゴが渋い逸品だ。シルバーの「GSX GSX102RPD-1」、ブラックの「GSX GSX102RPD-2」ともに24,000円［税別］。



◀GSX102RPD-1（右）とGSX102RPD-2（左）

G党必携の応援グッズが登場

“栄光の背番号３”が復活し、４年ぶりのV奪回に燃える読売ジャイアンツ。ファンの応援にもいっそう熱がこもるが、すべてのG党にオススメしたいのが、ハドソンから発売中の歩数計『てくてくエンジェルDue 読売ジャイアンツ』(2,580円［税別］)だ。ユーザーの歩数に応じて球団のマスコットキャラ「ジャビット」が多彩なアクションを見せてくれるほか、アラーム音にはジャイアンツの応援歌「闘魂こめて」が流れるなど、ファンには涙モノの要素が満載。



◀もちろん本体は、ジャイアンツのテーマカラーがモチーフ。

『FFⅧ』洋楽No.1の栄冠に！

３月15日に行われた第14回日本ゴールドディスク大賞授賞式で、フェイ・ウォンの歌う『FFⅧ』の挿入歌『Eyes On Me -featured in FINAL FANTASYⅧ-』が、“ソング・オブ・ザ・イヤー”(洋楽)を受賞。ヒットチャートも賑わすなど高い支持を受けた同曲が、ゲーム音楽としては初の栄冠に輝いた。

関西在住のゲームファン注目！

今年24回目を迎える「大阪国際見本市」に、特別企画として関西初の大型アミューズメントイベントとなる「おおさかげーむまつり」が登場。会場となるインテックス大阪６号館Aゾーンには、試遊機コーナーや企業PRブースなどのコーナーが用意されているほか、イベントステージを利用した催しも盛りだくさんだ。会期は４月29日（土）から５月４日（木）までの６日間。前売券は大阪府下のチケットぴあ各種プレイガイドで発売中だ。問い合わせは、OTISアミューズメントゾーン実行委員会（☎06-6372-3148）。

エニックスがホラー作品を募集

エニックスでは、日本のエンタテインメント業界に新風を送り込むようなホラー作品を募る「ENIXエンターテインメントホラー大賞」を実施する。情報の氾濫する日常に潜む、未来に広がる、過去に息づく「不安」「恐怖」「幻想」、あるいはそれらを超えた「希望」の表現を、小説、コミック、イラスト（CG、フィギュアも含む）の３つのジャンルで募集。大賞（１名）には700万円が送られるほか、各部門ごとに優秀賞（各１名、賞金100万円）、佳作（人数未定、賞金30万円）が選出される。募集はすでに受付けしており、締切は10月31日（必着）。発表は2001年の３月末日を予定している。全部門とも応募資格はプロ、アマを問わない。なお、応募方法や応募先など詳細は、同社（☎03-5352-6415）の広告宣伝課（担当：難波、佐藤）まで。

『KOF』最新作にキミのキャラが!?

SNKではPS用『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』(5,800円［税別］)の発売を記念して、同ソフトのオリジナルモードを利用した「カラーエディットコンテスト」を行う。これはPS版『'99』の中から、現在同社が開発中の『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（仮）』にも登場するキャラクターを予想。「カラーエディットモード」でそのキャラクターのオリジナルカラーを作成するというもの。予想的中者の中から優秀作品（５～10体）を選抜して『2000（仮）』で実際に採用するほか、採用された人の名前はスタッフロールに掲載される。応募方法はハガキ、または封書に住所、氏名、年齢、職業、電話番号および①カラーエディットで作成したキャラクター名とパスワード、②作品採用時にスタッフロールに掲載してもらう名前（アルファベット16文字以内。スペース、記号など含む）を明記のうえ、〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟７F（株）SNK「KOFカラーエディット」係まで。応募の締切は４月28日（当日消印有効）。優秀作品はSNKのホームページ、各ゲーム誌で、5月下旬～6月初旬に発表される。

今すぐこのサイトにアクセス！

コンシューマゲーム関連の情報・通販サイト「ジーパラドットコム」(http://www.gpara.com/)が、去る３月１日に大幅リニューアルして本格オープン。現在、入会キャンペーンを実施中だ。５月31日までに会員登録（無料）をした人の中から抽選でTOSHIBAの最新型DVDプレイヤーを毎週30名、計300名にプレゼント。また、期間中の利用には10%のポイントが還元されるほか、賞品購入の際は送料が無料となる。

ユーザーもひと安心

N64と64DDを使った会員制サービス「ランドネット」では２月24日より、ネットワークサービスが本格的にスタートした。これにより、ネットサーフィンやEメールの利用から、『巨人のドシン』や『マリオアーティスト』シリーズなど、64DD専用ソフトのサイトにもアクセスOKに。

貴重な「トロ」グッズをゲットしよう！

カルピス（株）では現在、人気のお話しゲーム『どこでもいっしょ』(SCE／発売中／2,980円［税別］)に登場する「トロ」を起用した『トロと私のどこでもグッズプレゼント』キャンペーンを実施中だ。250g缶や350g缶など各種『カルピスウォーター』に付いている「トロシール」をめくって「アタリ」が出たら、携帯電話の着信で光る可愛いトロがついた「トロの光るボトルストラップ」をもれなくプレゼント。また「ハズレ」の場合でもシール２ポイント分を送ると、ポケットステーション及びPS用ソフト「体験版『カルピスウォーター』バージョン『どこでもいっしょ』」、さらに、携帯電話の着信で光る「トロの光るマスコット付ストラップ」の３点がセットになった「『カルピスウォーター』オリジナルポケットステーションセット」が、抽選で5,000名にプレゼントされるのだ。応募の締切は、「～ボトルストラップ」が８月31日まで、「～ポケットステーションセット」が7月31日まで（ともに消印有効）。その他、詳細は店頭、またはキャンペーンダイヤル（0180-993224）にて。

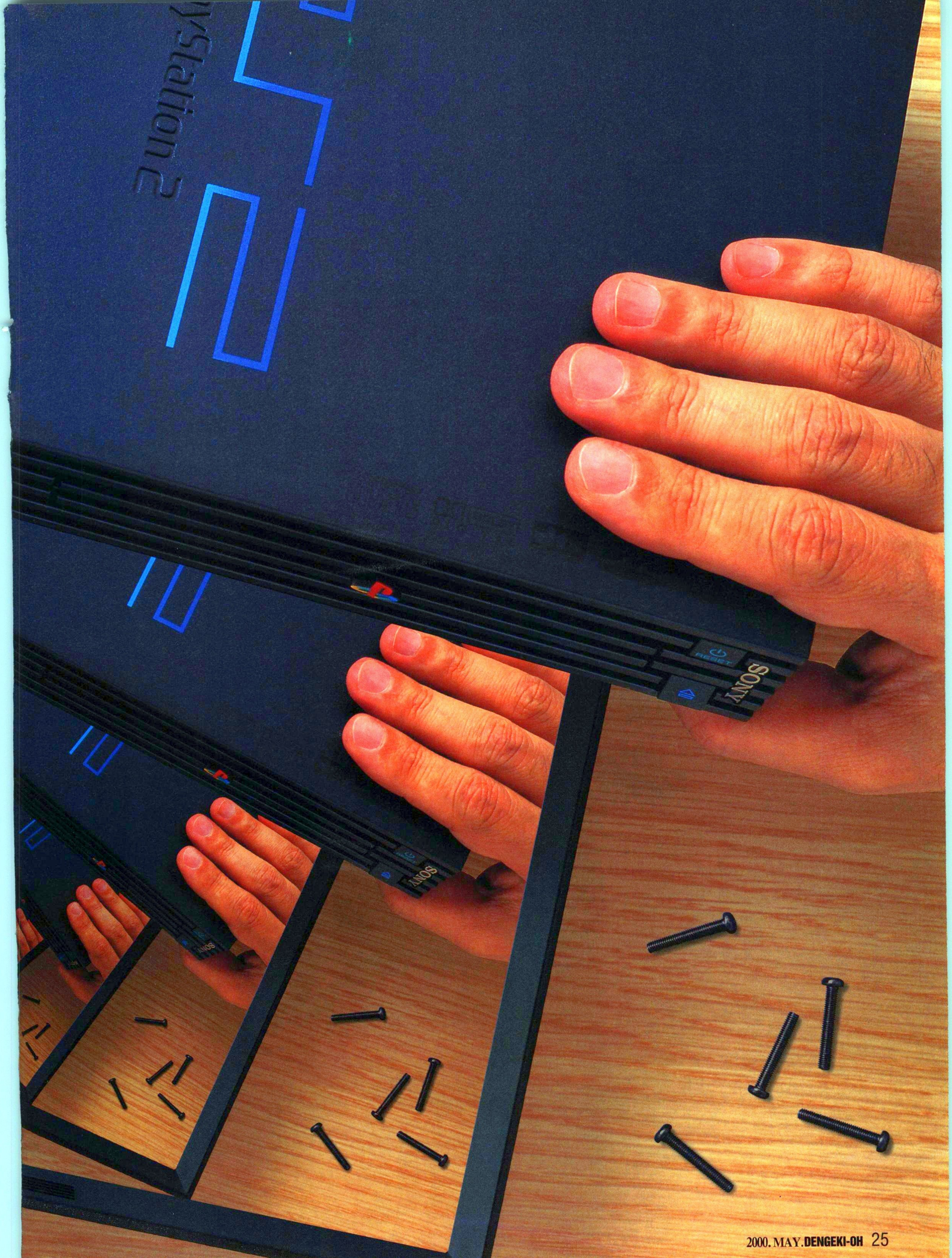


◀ポケステ以外はすべてキャンペーン限定商品。プレミア確実！



PS2は何を変えたか？

**ソフトメーカー、流通、DVD業界や、
PS2に対抗するかのように現れた、
マイクロソフトのX－Box。
PS2を中心に、我々の周囲の
いろいろな物事が変わりつつある。
PS2はこれまでのゲームの常識を変える。
PS2というひとつの機械には、
いったいどんな力があるのか？
発売後１か月をおいて見えてきた、
PS2がもたらす「時代の変化」とは？**


SONY

発売から約1か月 PS2が変えたものとは？

発売から1か月。〝PS2現象〟を振り返る

PS2が3月15日時点で出荷100万台を達成した。当初の目標だった3月4、5日の両日で100万台を出荷することはできなかったが、単一商品としては史上空前のペースで売れ続けている。まさに前代未聞。標準価格39,800円という高額商品が、飛ぶように売れているのだ。

3月4日の発売日には、秋葉原、新宿、渋谷などで、最近なりを潜めていた「ゲーム行列」が記録的な規模（秋葉原では約5,000人！）で発生し、午前7時の発売開始の瞬間は、テレビ各局で生中継されるほどだった。

順調な滑り出し……のはずだったが、発売直後から本体の不具合の報告が相次いだ。「DVD-VIDEOが動かない」「8MBメモリーカードのデータが消える」「海外のDVD-VIDEOを見ることができる」など、インターネット先行でそんな情報がやり取りされた。いずれそれらの情報がメディアに出始めると、一部雑誌や新聞においてはPS2（SCE）バッシングの記事も載った。また、〝追加機能に過ぎない〟はずだったDVD-VIDEOで、PS2発売後、面白い現象が起こった。3月17日に発売になった『MATRIX特別版』の初回出荷本数が、なんと40万本を超えたのだ。これは今までのDVD-VIDEOの売上記録からしても破格の数字。PS2ユーザーがこのなかのどれだけの数を占めているかはわからないが、それにしても『リッジV』の初回出荷本数を軽く超えたのには驚きだ。PS2に期待したDVD関係者の思惑は半分当たったようだ。ソフトはバカ売れ、しかしハードの状況は厳しい。

総括すると、一般への露出という意味では、FC、SFC時代の『ドラクエ』発売のとき以来とも言える話題を、PS2は提供した。

1 マイクロソフト

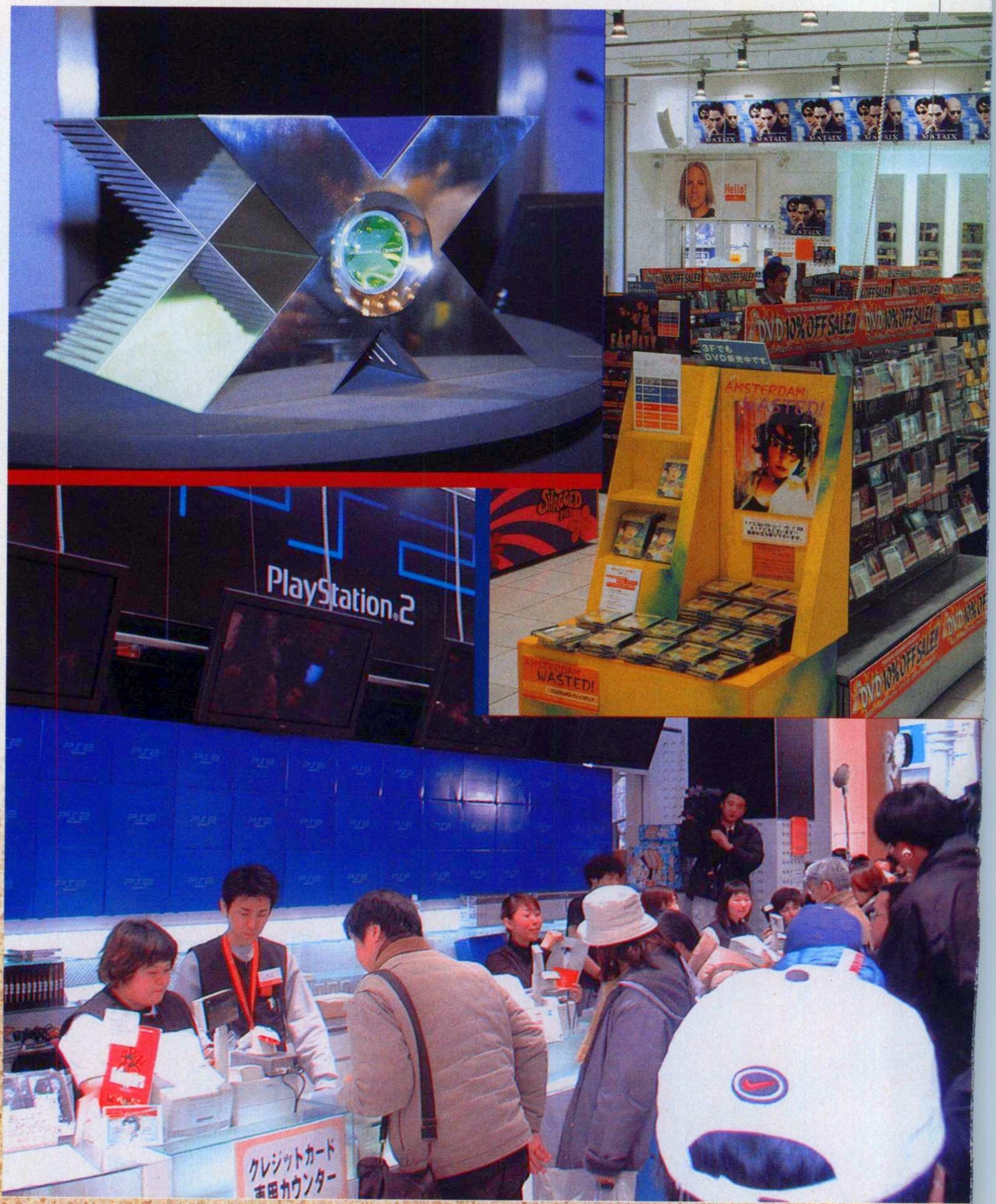
PS2発売日の1週間後、その日を狙ったように、初の自社開発の家庭用ゲーム機「X-Box」を発表したマイクロソフト。「PS 2の3倍の描画性能」などと、すべてのスペックをPS 2と比較して、X-Boxの優位性を強調したのが印象的だった。PC用OSではシェアNo.1を誇る「Windows」で敵なしのマイクロソフト社が、家庭用ゲームマシンという異業種に踏み込んだ本当の理由は何か？　PS 2への露骨なライバル心の意図するところは？

2 DVD業界

PS2発売前は、各家電メーカーから出ているDVD-VIDEO再生専用機を合計しても100万台に届いていなかった。100万台の大台をPS2が軽く突破したことで、市場はいっきに倍の数字に拡大したのだ。しかし、PS2のDVD-VIDEO再生機能はバージョンアップが可能であり、将来的な技術革新にも対応できる。インフラは握られつつも市場は拡大傾向……という微妙な状況になってしまった、DVD業界と、DVD-VIDEOの行方とは？

3 流通・小売店

PlayStation.comの登場で、インターネット上での電子商取引（e-commerse）がいっきに認知度を上げたのは記憶に新しい。だがその反面、既存の流通へのPS2本体割り当ては減少、流通自体の形が変わりつつある。PlayStation.comが値引き販売を実施していることで、「定価」という概念も崩れつつある。時代の必然ともいえる流通の変革にどのように対応していくのか？　既存流通、PlayStation.com双方から、その生き残り策を探っていく。



PS2は何を変えた？ そして何を変える？

ゲーム関係者にとってもっとも大きかった話題は、PS2の流通方法についてだった。PS2発売にあわせて始まった、プレイステーション関連商品の電子商取引を行う「PlayStation.com」では、SCEの発表によると、3月4日から6日の3日間の出荷72万台のうち、12万台を取り扱ったという。「PlayStation.com」では、商品は直販(3月25日時点)。つまり既存の流通や小売り店は基本的に通さない形をとり、商品の価格も市場連動型の変動性を採用している。例を挙げると、PS2本体価格は最初から1,000引きの38,800円で販売されている。新規発売のゲーム機がいきなり値引きで売られる、というのは、既存店舗にとっては考えられないこと。2001年から始まるe-Distribution(ゲーム、音楽などの配信サービス)もにらみつつ、流通関係者の危機感は日に日に高まっている。

ここでちょっとデータを見てみよう。PS2本体の販売台数に対する、PS2用ゲームソフトの販売本数は、1台あたり約0.86本(電撃王調べ)。つまり、PS2本体だけを購入して、ゲームソフトは買わなかったユーザーが、単純計算で10万人以上いたわけである。これは、明らかに今までのゲーム機発売の初期の傾向とは異なっている。少なくともその10万人は、PS2本体と同時発売されたゲームに、食指を動かされなかったのだ。これは、ゲーム業界関係者なら何かを感じずにはいられないデータだろう。

PS2のライバルの動向はどうだろうか？　X－Boxは将来的にPS2の好敵手になる予感はある。DCはネットワークに特化していく意向があるようだし、任天堂はGBアドバンスにドルフィン（仮）も控えており、2000年末から2001年にかけて動きがありそうだ。PS2の登場で、再び次世代ハード戦争が勃発する形になるが、PS2は先発の利を活かせるか？　家庭のテレビの前をどれだけ占有できるか？

もはや〝ゲーム機〟とは言えなくなってきたゲーム機。今月の特集は、〝エンタテインメントマシン〟PS2発売によって起こる変化を、幅広く検証していこうと思う。



▶PS2発売日に秋葉原で行列に並んだのは、PS2のゲーム部門を支えていくユーザーだったはずだ。





©2000 スクウェア ©NTV (社)日本野球機構公認 11球場公認

4 ゲーム

DVD-VIDEOという強力なライバルとの競争が、発売直後からPS2を巡って巻き起こっていることは、PS2本体1台あたりのゲームソフト販売本数が0.86本（電撃王調べ）であることからもわかる。ゲーム専用機だったPSとは違い、ゲーム以外のエンタテインメント要素も同居している箱。変わるのは流通だけではない。ゲーム史上最大のピンチに見舞われているといってもいい現状において、ゲームが勝利するためには？　ゲームは再びよみがえるか？

5 ソフトメーカー

どのソフトメーカーも、目下の悩みは開発費の高騰ではないだろうか。ゲーム市場全体が活況ではない現在、ビジネスモデルの再構築が急務だ。拡大成長を続けてきた数年前までと変わらないモデルでゲームを作ったのでは、いまや採算が取れなくなってきている。あらゆる意味で、今の時代のソフトメーカーは岐路に立たされているのかもしれない。とはいえ、コナミのように成長を続ける企業もある。活路を見出すためのビジネスモデルは？

6 ライバルハード

PS2の登場を、競合ハードはどのように受け止めているのだろうか。DCは総合的なインターネットサービス「ISAO」で挽回を図り、任天堂はポケモン等の強力なコンテンツと、ゲームボーイアドバンスや次世代機ドルフィン（仮）で、また独自路線を突き進むようだ。PS2も含めて、各機種の方向性は完全にわかれた感じだが、それぞれの将来的な展望と、PS2との関わり方はどうなるのだろうか？　うちに秘めた〝秘策〟はあるのか？

PS2の考える"次"のコミュニケーション戦略

無事市場導入を果たしたPS2だが、今後、ハード普及やブランド構築に向かって、いかにコミュニケーションをデザインしていくのか。その舵を取るSCE佐伯雅司氏に、本誌「ゲーム広告の仕掛人」でお馴染みの福井美行氏がインタビューした。

3つの大きな山を越え、想像以上に大きな反響を得たPS2

――PS2の市場導入は大成功とは思いますが、今振りかえってみて、全体的にどんな感想を持たれてますか？

佐伯氏（以下敬称略）：狙い通りというより、遥かに想像を超えていたよね。発売までのプロモーションは、一年前から始まって、昨年3月の「PSミーティング1999」、9月の発表会、そして今年2月のPSフェスと、3つの大きな山があった。最初の発表は、発売1年前だからとか、話題づくりを早めにしようというレベルではなく、PS2の普及がCATVやDVDソフトメーカーといったインフラに委ねるという側面を考慮して、なるべく早い時期に我々のビジョンを示そうと。そのビジョンが実現できる社会を一緒に作りましょうというメッセージを出す意味合いが強かった。PS2に照準を合わせて、準備してもらうには時間が必要だからね。

――なるほど。そうすると、9月の発表にも、意図するところがあったと。

佐伯：3月の発表を、この時期にリアライズする必要があった。半年前に言ったことはしっかりと進んでいますよ、ということを強く印象づけたかった。

――9月の発表で期待は大きくなった分、今年2月のPSフェスまで、ずいぶん長く感じたんですが、これも意図的なんですか？

佐伯：ブレイクさせるタイミングをずっと見はからっていて、正月あたりでは、まだまだ抑え目にしようと。で、2月のPSフェスから、ブレイクさせようという読みがあった。その読み通り、マスコミや流通を含めて1万人もの来場者があって、あらゆるメディアで大量に取り上げられ、爆裂状態になった。それも、予想を遥かに超えてね。この状態の中で、3月4日の発売までの短期間に、どのようなコミュニケーションデザインをするかというのがすごく大きなテーマだった。

――確かにPSフェスの後の過熱報道には、僕もびっくりしました。ドットコムへ予約が殺到したのも、かえってPS2の人気の凄さを物語っていましたね。

佐伯：ドットコムのダウンはまったくの不測の事態。急遽、対応策として、新聞で社告（お詫び広告）を出した。一部で、わざと落としたんじゃないかっていう噂も立ったけど、日本IBM（ドットコムサーバー管理会社）の社名も入っているその社告を見れば、その噂が心ないものだとわかるはずですよ。

――これだけ大量露出すると、コミュニケーションデザインするといっても、パブリシティのコントロールが難しかったのではないですか？

佐伯：そう。今回の市場導入に関しては、広告の作業は1割で、残り9割はパブリシティコントロールに集中していた。社内で、メディアが取り上げたPS2の2月以降のパブリシティを広告費換算してみたら、新聞や雑誌で5億、TVで22億（関東地区のみ）。おそらく今はもっと増えていると思うけど、いずれにせよ想像を絶する数字だった。

――とはいえ、発売前のたった9日間に、あれだけの量のCF展開をしたのは衝撃的だったし、僕が注目していた、PSブランドとしての初代PSとの連続性と、PS2の独自性のバランスは、あのカウントダウンの20種類のCMで、見事に達成されていたと思います。

佐伯：PS2は、産業革命に匹敵するきっかけとなる商品という認識があるんですよ。そういう意味で、PS2には今までのマーケティングセオリーが通用しない。PS2発売時に購入した人の年齢分布を見ると、40代の人が15％もいて、今までの常識では考えられないことなんです。

――20種類のCMには、40代向けもあれば、ファミリー向け、女子高校生向けもありました。つまり、初代PSが時間をかけて獲得してきたユーザー層を最初っから全部押さえた？

佐伯：やっぱりコア層をターゲットとしたCMは必須として作ったけど、将棋やビリヤードのゲームも出るから、40代向けのCMも必要だろうと。実際、この世代のシェアが高かったのも、おそらくPSの『みんゴル』とかのユーザーが、PS2にも魅力を感じてくれて、流れてきてくれたからだと思うんですよ。

――PS2は、PSのファン層を引き継いだと言えるわけですね。それにしても20種類ものCM

佐伯雅司氏
ソニー・コンピュータエンタテインメント執行役員
SCEJエグゼクティブ・バイス・プレジデント



誰も置き去りにしないコミュニケーションをしたいね。

案は、どのように作っていったんですか？

佐伯：実は、代理店からCMのプランが出てきたのは昨年秋で、年末にはもう選んでいた。でも、それ以上、作業は進めさせなかった。発売までには、いろいろなことが起こり得るから絶対にあらかじめ用意してはダメ。たぶん、こんな方向でいいんじゃないかということで、企画は残しておいて、いろいろな状況をギリギリまで見てから作る。その方がいいCMができる。

——カウントダウン方式も、昨年秋の段階で決まっていたんですか？

佐伯：いや、カウントダウンという形式自体は決めてなかったし、さほど大事なことと考えていない。「3月4日発売」だけでも良かった。むしろ、「合格発表編」みたいに、オンエアする時期の日常を表現するためのリアリティを追求することの方が重要だった。

——カウントダウンCMは、冒頭の「ボン！」がなかったですね。ティーザー広告としては美しい方法ですけど、社内的に反発はなかった？

佐伯：CMは、役員会で見せるんですけど、そこでは誰も何も言わなかった。でも、オンエアされてから、社長も副社長も「ボン！はなんで入らないの？」って、聞いてきた。どうやら、会議では仮編集のCMを見せられたと思っていたらしい（笑）。まあ、表現方法はクリエイターのセンスで決めていることだから、あまり口は出して欲しくないし、その辺はわかってくれてますよ。

誰も置き去りにしない親切さ第一のコミュニケーションデザイン

——カウントダウンのティーザーCMから、発売後のソフトCMに至る流れの中で、一番表現したかったことは？

佐伯：PS2というフォーマットのデビュー感。ティーザーでは、CMの真ん中にPS2のロゴを入れた。「それがプレイステーション2」というコピーも、デビュー感を強く意識した。発売後のタイトルCMでも、ソフトの顔を借りて、PS2のデビューを知らしめることを念頭に置いたし。

——共通のシーン（街の俯瞰）を使った『リッジV』や『決戦』のCMもそうした意図からですね。

佐伯：「生活の切片」というコンセプトで、いかにも今日、どこかで起こっていそうなことを表現したの。PS2のデビューをあえて静かに盛り上げていこうと。



——ラジオでも、TVと同様に発売前、数種類のCMを連続で展開されたわけですが、何か戦略的な意図があったんですか？

佐伯：ラジオCMは今までまともにやったことがなかった。初めてっていうインパクトも狙いの一つ。CMのアイデアを選ぶ作業って、ラジオだからってラジオのCMとして考えるんじゃなくて、総合的に見て一番効力のある着想をどのメディアで展開するかを考えるということ。例えば、ラジオCMでやった「うるう年のバカヤロー篇（発売まで1日多くなってしまうことを嘆くCM）」は、TV-CMでもアリだなあと思った。間に合わなかったけどね。結構ラジオは効果的だったと思う。安いし（笑）。

——コカコーラをはじめとした、PS2のタイアップキャンペーンは限定的に行われましたけど、SCEとしては、どんな基準でそうした要請に応えていたのでしょうか？

佐伯：単なるプレミアムとして広告にぶら下げるのではなく、PS2のポテンシャルをキチンと把握してくれるならいいと。その点で、納得できたのがコカコーラ。キャンペーンのコンセプト自体から、PS2をメインにイメージして作ってくれたからね。

——なるほど。で、今後PS2のコミュニケーション戦略はどうなっていくんでしょう？

佐伯：例えば、WINDOWS95は、一時的にブームにはなったけど、PC持っていない人まで買ってしまうとか、PCメーカーも「ネットで楽しい」みたいなアバウトなことばかり言って、不親切なマーケティングが多かった。でもPS2では、そういったやり方ではなく、使い方のひとつひとつまでキチンと説明していくことを心がけてコミュニケーションしていきたい。例えば、ブラウザとか、ユーティリティディスクとか言われてもわからない人は多いわけで、電源の入れ方さえわからない人もいる。そういう人たちを決して置き去りにするようなことはしたくない。

——ドットコムでの販売が好調なことが示すように、今後ネット社会が進展することは確実ですが、そうなるとTV-CMや雑誌といった既存のメディアプロモーションも変容していくと思んですけど、いかがですか？

佐伯：今のeコマースの環境で、PCを端末にしている間はさほど変わらないが、PS2を端末としたネットワークが始まる頃には、大きな変化があるだろうね。雑誌の点付けレビューなんか、ネット上で簡単に100万人アンケートとかできるようになれば、存在価値が薄くなるし。ただ、そういう時代になっても、置いていかれる人を絶対作ってはいけない。プロモーションメディアが変わったとしても、PS2のコミュニケーション戦略自体は変わらないですよ。

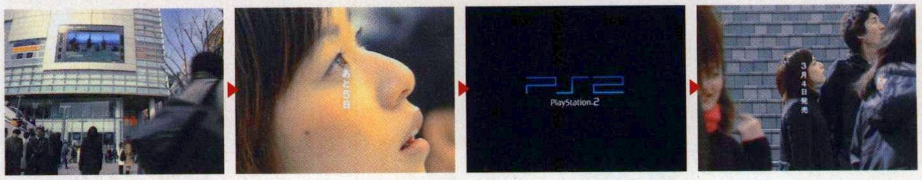
——今後の展開、楽しみにしています。

全20種類のティーザーCMに盛り込まれた秘密

PSフェスが終わり、怒涛のティーザーCMが始まった。「あと8日」から発売当日までの9日間に、20種類のCMを投下した。始まった日には、日替わりのカウントダウンCMと思わせたが、佐伯氏が「カウントダウン自体は重要ではない」と言う通り、いろいろなタイプを組み合わせた展開になっており、単なる日替わりではないことがわかる。全体を通して、初代PS時代と変わらぬ「静かな刺激」のトーン＆マナーを基調として、PS2への期待感を醸成している。また、20種類のCMそれぞれにターゲットが明確に意識されており、PS2の魅力もくまなく盛り込まれている。無駄に多く作っていない所がスゴイ。

巨大スクリーン篇（2/28OA あと5日）

街の大型ビジョンを見て、PS2の画像に眼が釘づけになる女性。PS2の美麗な画像を訴求するCMである。注目は左から3コマ目のPS2のロゴ。CMの冒頭ではなく、真ん中にPS2の新しいロゴが挿入されている。



セッティング篇（3/4OA 発売当日）

母親と娘が、期待に胸を膨らませてPS2のセッティングにいそしむ、発売日限定CM。起動画面が映り、SCEの社名が画面いっぱいに出た、初めてのCMでもある。20種類あるCM の最後を飾るにふさわしいCMである。



PS2の登場によって…

加速するソフトメーカーの再編

厳然とした実力主義をゲーム業界に導入するPS2

PS２の発売に至るまで、ソフトメーカーはどのような状況に置かれていたのだろうか。全世界で7,000万台を超える出荷台数を記録したPSも発売から約５年が経過し、本体およびソフトの販売数は減少傾向にあった。時代の経過とともに性能的な限界も見えてきたのだろう、ユーザーやソフトメーカーからは、PSの後継機を望む声が聞かれるようになった。

1999年３月、SCEはその声に応えるかのようにPS２を発表した。高性能ベクトル演算ユニット搭載CPU「EmotionEngine（EE）」と、高度な画像処理能力を持つ「GraphicsSynthesizer（GS）」で生み出される高い描画性能は、発表会時に流されたデモによって、見る者に次世代のゲームの方向性を感じさせるのに十分すぎるものだった。だが反面、その進み過ぎた技術に不安を覚えた人々もいた。ハードの性能が格段に上昇したため、PSよりもはるかに高度な開発技術と作業量が要求される……力のあるメーカー以外には開発が困難なのでは？　というような不安だ。

ただ、前世代のハード戦争に勝利したPSの後継機であるというだけで、PS２は最初から次世代ハードの頂点に立つことを予感させた。PSに参入していたメーカーが、そのままPS２に移行するのが最良の選択、と当時考えたとしても不思議ではない。メーカーは、市場が閉塞しているなかでの初期投資、というリスクを背負いながらも、PS２に期待を抱いたはずだ。

余談だが、発表会でPS２はPSの互換機能を内蔵と告げられたとき、会場から拍手が起こったのを覚えているだろうか？　PSで培ったノウハウと市場を活かせる、という安堵感を持ったはずだが、時間が経った今は、逆にPSに固執することはPS２の時代に乗り遅れる、という危機感がそれに変わっている。

思ったよりも強かった！新たなライバルはDVD？

発表から１年後、さまざまな思惑を乗せてPS２は発進した。ここで、電撃王が調べたデータを見てみよう。発売後１週間のデータを見ると、PS２本体の販売台数が約68.2万台に対して、ソフトの販売本数は全タイトルを合計しても約58.5万本。本体１台あたりのソフト売り上げが0.86本という計算になる。ちなみに、PSは１台あたり1.47本、DCが1.31本。ハード１台に１本以上のソフトと、いうのが今までの常識だった。だが、ソフトを買わずにPS２本体のみを購入したユーザーがPS２では高い割合で存在する。その大きな理由のひとつは、発売前のメディアへの異常な露出だろう。一般誌やテレビはこぞってPS２を取りあげ、購買意欲をそそる影響を与え、切迫した心理状態を作った。PS２のゲームで遊びたい、というよりも、PS２を買わなければ、という意識が購入者の多くに芽生えていたのではないだろうか。また、PS２発売後のDVD-VIDEOソフトの売り上げの好調さを見ると、PS２でDVD-VIDEOソフトを視聴することを目的に購入したユーザーも多かったことが推測できる。ともあれ、今までのゲーム機はゲームをプレイするための機械だったが、PS２はDVD-VIDEOも再生できて、2001年から始まるe-Distribution（ゲーム・音楽等配信サービス）などの新しい展開もあり、機械をゲームだけで占有できなくなった。PS２ユーザー＝ゲームユーザー、とは限らない……ハードとソフトの販売比率が１本を下回ったというデータから、そんなことが見えてきた。

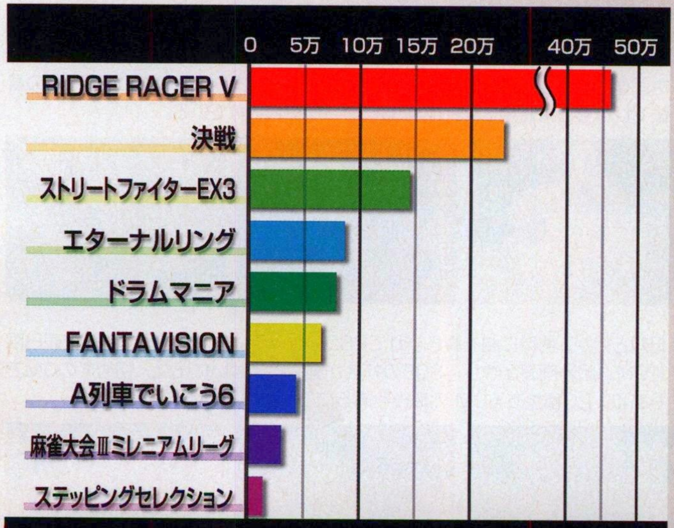
PS２は今までのゲーム機とは明らかに違うのだ。ゲーム機とゲームソフトの蜜月は終わったといっても過言ではないだろう。PS２はゲームだけのためのハードではない。

PS2のゲーム制作には何が求められるのか？

これまで発売されたPS２ソフトはRCGや将棋、麻雀系が多く、ジャンル別の傾向は過去のゲームマシンと大差無い。だが、好調な売れ行きを示したソフトは『リッジレーサーV』や『決戦』、『FANTAVISION』など、PS２ならではの高度なグラフィックがひと目でわかる作品だ

PS２ソフトの販売傾向は？

PS２本体に比べてソフトの売り上げが少ないように思えるが、上位タイトルの販売本数は決して少なくない。しかし、早々にパブリシティを開始した『A６』や、唯一のRPGである『エターナルリング』は思ったほど伸びていない。『EX３』が健闘しているのは、PS２を買いに走ったコアなゲームユーザーの多さを物語っている。今後、『リッジV』がじわじわと販売本数を伸ばし、100万本を突破できるかが注目だ。



※データは3/13週までの集計。（電撃王調べ）

PS２の開発環境について



イメージ的に、新規ハード登場時には、要求される技術力にあわせてより性能の高い開発機材を購入しなければいけない、と考えてしまうが、実際は微妙に違う。技術開発、ミドルウェア開発、ゲーム開発、デバッグチームなどなど、作業量の増大に比例して人員も必要となり、人件費や機材の数が増加、それもふくめた開発費が上がる、と考えるのが妥当のようだ。FC時代には10人以下でゲーム１本を開発、というのも珍しくなかったが、いまや100人規模の開発チームも珍しくない。

った。『リッジV』の売れ行きがダントツだったのは、PSから続く人気シリーズということもあるものの、パッと見てすぐにPS２とわかる質の高いグラフィックが、購入者の心を動かしたのだろう。また『決戦』は、CGドラマと合戦シーンが、『FANTAVISION』はPS２の演算能力によって生成するリアルな花火の描写がわかりやすかったようだ。PS２の最大の売りは、やはりEEとGSによる、高度な描画性能であることを考えれば、売れ筋となっている作品は、〝PS２らしさ〟が前面に出ている作品が多い。

とはいえ実は、ハードスペックから見ると現状ではPS２の描画性能をあまり引き出せていない、と語る開発者もいる。PS２は当然のことながら、開発が始まったばかりで、その特徴をきちんとは把握できていない。特に、EE内部のベクトル演算ユニットなどの機能を引き出すにはかなりの技術を要する。PS２の性能を使いこなせるかどうか。SCEが提供するライブラリや、ライセンシーの手によるミドルウェアの整備が、大手だけでなく、中小メーカーからも優れた作品が登場するための条件といえそうだ。

この時代を生き残る。ソフトメーカーの選択

PSに限らず、ゲーム市場の景気はよくない。



▶PS２一強時代の始まりか？　X−Boxやドルフィンといった次世代ハードの巻き返しはあるのか？

昨年から今年にかけては、中堅メーカーの倒産や、ゲーム事業撤退が相次いだ。そのなかには老舗と言われるメーカーもいくつかあった。ゲーム市場の閉塞感を感じながらも、それを打破する策を見つけられなかったのだ。PS２の登場でその閉塞感は去ったのだろうか？　答えは否。かつてのような好況は、かつてのような形では来ないだろう。なぜなら、ゲーム市場そのものが変質していると考えるのが、今となっては自然だからだ。言いかえれば、ユーザーそのものが変わったとも言える。PS２の登場で、その傾向はさらに加速する。

この時代にソフトメーカーが生き残るには？　PS２が業界標準の大本命であるのは間違いない。しかし、数多くのメーカーがライバルになるという、PS市場と同じ厳しさもある。となると、あえて争いを避け他機種に動く、という選択もありえる。例えばDCは、販売台数は伸び悩んでいるものの、タイトル競争率は低く注目を集めやすいし、ネットワーク利用による将来性も見込める。またX−Boxは、PS２に対抗できる可能性を感じさせるし、開発も比較的しやすいといわれ、メリットはある。しかも現段階で参入を表明すれば、他社より一歩先んずることができるかもしれない。

現在、大手メーカーでさえも、新しいビジネスモデルを模索中だ。例えばスクウェアの「PlayOnline」や、バンダイとアトラスの業務提携といった動きなど、ソフトメーカーの〝再編〟は、いつになくメーカー自身の動きが積極的だ。生き残り時代の危機感がそうさせるのもしれない。

PS2時代のソフトメーカー分類

現在あるコンシューマ向けゲームソフトメーカーを、その業務形態などから大きく６タイプに分類した。一部のメーカーを重複して載せている場合もあるが、複数の性質を併せ持っているためだ。有力メーカーに複数のパターンが当てはまるケースが多いのは、会社規模の関係もあるだろうが、企業の柔軟性の高さも同時に現していると考えられる。いずれPS２が業界標準になる頃には、市場形態が変わり、違った分類が必要になるかもしれない。

プラットホームホルダー型

SCE（PS、PS２）／セガ（DC）／任天堂（N64、GB）／バンダイ（WS）／SNK（NGP）

言うまでもなく、ゲームのハード、すなわちプラットホームを開発、製造、販売しているメーカーのこと。外部開発や子会社が制作する場合もあるが、すべてのメーカーが自社のハードに向けたゲーム制作も行っている。プラットホームホルダーの出すゲームは、そのハードの方向性を表しているともいえる。ライセンシー各社がソフト販売時に支払うロイヤリティという、大きな収入源を持つのが強み。

マルチプラットホーム型

アトラス／カプコン／コーエー／コナミ／タイトー／テクモなど

複数のプラットホームでソフトをリリースするメーカーで、多くの開発ラインを所有できる中堅以上の企業規模でないと難しい形態。強みは、そのときいちばん売れているハードに注力できること。そして、カプコンの『バイオハザード』シリーズのようなビッグネームを持つメーカーは、別ハードへの移植もしやすい。さまざまなハードを経験したノウハウを他のハードに応用できるのも長所だ。

プロデュース特化型

イマジニア／エニックス／スパイク／タカラ／バンプレストなど

自社で開発部門を持たず、外部開発を使ってプロデュースすることに徹する企業。機材などを持たないため、技術的ノウハウは蓄積しない一方、リスクは小さくてすむ。プログラム、CG、音楽などを専門にした開発会社を何社か使って、ひとつの作品にまとめあげるといった方法が多く、１社にまるごと開発依頼することは珍しい。海外ゲームをローカライズ（日本向け販売）する会社もこれに含まれる。

アーケード＆コンシューマ型

アトラス／SCE／SNK／カプコン／コナミ／ジャレコ／セガ／タイトー／テクモ／ナムコ／バンプレストなど

アーケードと家庭用ゲーム機用のゲームを開発する会社。昔はアーケードゲームのほうが高性能で、その移植をコンシューマに展開する、という流れがあったが、今ではアーケードの衰退により『beatmania』など一部のヒット作品のみ。業務用基盤をDCやPS２を元に設計するといった立場の逆転が起こっている。また、ナムコの新型筐体のように、コンシューマとのリンクといった新展開も。

異業種進出型

アトラス／コナミ／サンソフト／ジャレコ／スクウェア／SCE／バンダイなど

ゲーム業界にとどまらず、異業種に積極的に進出しているメーカー。異業種といっても、ＳＣＥやスクウェアはゲームを中心としたオンライン展開を目的としているなど、多くの場合はゲームコンテンツを使用した新事業を展開する。しかしなかにはジャレコの熱帯魚用水槽製造販売のように、まったくゲームと関連性の無い副業を持つメーカーもあり、興味深い。最近では、携帯電話へのゲーム配信も。

PS・PS2特化型

アートディンク／エニックス／スクウェア／ナムコ／フロム・ソフトウェアなど

生産ラインのほとんどをＰＳおよびＰＳ２にしている会社。かつてエニックスやスクウェアは任天堂との結びつきが強かったが、ハードの進化と時代の変化により、ＰＳに参入。ナムコとフロムはＰＳ発売当初からの参入組で、ＰＳ２にも早くから参入の意志を示していた。ともに、1999年にＤＣ作品をリリースしたが、これはハードウェアの研究目的という側面もあったと推測される。

PS2の登場によって…

ライバルメーカーに求められる新戦略・新ハード

1 PS2登場で セガはゲームをやめちゃうの？

DCならではの機能を活かした新機軸のネットゲームに期待

去る2月16日に、DCでTV電話が可能になるデジタルカメラ「ドリームアイ」を発表。さらに翌17日にはCSK・セガグループ内に新設された「ISAO」が、DCを利用したネットユーザーを、現在の約50万人から100万人に拡大する計画を発表するなど（詳細は本誌4月号参照）、いよいよDCが“ネット端末”としての色彩を強めてきた。ソフト開発部門の分社化後は、セガ本体もインターネット関連事業を中心に行うことが明らかになった今、このDCの急速な“ネット端末化”が、しかし一方で、少なからぬユーザーに不安を与えていることは間違いないだろう。つまり、“ゲーム機”としてのDCは今後どうなるのか？　という心配だ。セガがDC事業の伸び悩みで3期連続赤字を計上している現状も大いに気にかかる。

今回の一連の発表についてセガ広報に問い合わせたところ、「路線変更ではありません。従来路線の延長線上と考えてください」と答え、懸念される、“ゲーム機”としてのDCの今後、という点についても「決してゲーム機としてDCが縮小していくことはありません」と回答。“ネット端末”としての機能を強化していくことは当初からの予定であり、また“ゲーム機”としてDCに変わりがないことを強調した。もちろん、DCがモデムを標準装備している現在唯一のコンシューマハードであることは大きなアドバンテージであり、その通信機能を活かした戦略を採ることはむしろ当然だといえる。そしてまた、今回発表された「ドリームアイ」をはじめ、Eメールやチャットといった機能も、DCが当初から掲げてきた基本コンセプトである「プレイ＆コミュニケーション」に合致するものだといえるだろう。

しかし、一般、ゲームファン問わず、多くのユーザーがまず求めているのは、“ゲーム機”としてのDCであり、自分たちが楽しめるゲームソフトの充実ではないだろうか。事実、『シェンムー』を筆頭に、『スペースチャンネル5』『バーチャロン』『バーチャストライカー2』など、大作ソフトがラインナップされていた年末年始には、ファンの期待も高かったためか、昨年12月の月間販売台数で16.4万台を記録。DC発売直後のおととし12月の記録（23.5万台）に次ぐ勢いを見せた（数字は電撃王調べ）が、それ以降はソフト不足やPS2によって、売上が鈍化している。

セガ広報によれば「今後セガから発売されるDC用ソフトは、すべて何らかの形でネットワーク対応になることは確実」であり、「今後のラインナップに期待して欲しい」とのこと。現在、DCでもっとも売れたソフトは『シーマン』であることが如実に示すように、これまでにない新たな作品性をユーザーは求めている。その意味で、TGSにて映像公開された、『ファンタシースターオンライン』はネットワークと新規性の合致を予感させる素晴らしいデキであった。こうしたゲームのリリースこそ、我々の不安に対するセガからの真の解答といえそうだ。



▲「ゲームファンではなく、むしろ一般ユーザーこそがターゲット」とISAO戦略を語るCSK・大川会長。


▶100万人が参加可能なオンラインゲーム『10six』。米ヒートネットで運営中。DCにも登場予定だ。

“スーパーDC”登場の可能性はあるのか？

DCの発売から約1年半。この間、PS2の発売、任天堂のドルフィンやマイクロソフトのX－Boxの発表など、状況は大きく変化。その流れを受けてか、DCのハードに関する情報が多くなってきた。

まず、かねて噂されていた「ZIPドライブ」が、この3月から正式に商品ラインナップに登場。このドライブの発売日や価格、具体的な利用法などについては明らかになっていないものの、フロッピーディスク70枚分もの容量をもつZIPを使えば、大容量のゲームはもちろん、音楽、映像など、ネット上からさまざまなデータをダウンロードすることが可能となる。さらに、新会社「ISAO」が計画する光ケーブルなどを利用した高速通信網が実現した場合、国内版DCのモデム（36kbps）を、アメリカ版DCに搭載のモデム（56kbps）に差し替える可能性も、セガ関係者は示唆している。将来的にこうした周辺機器をまとめ、ネット端末としての機能をパワーアップした新しいDCが登場する可能性もありえない話ではないだろう。

一方、2月17日に行われた「ISAO」の事業戦略説明会において、セガの佐藤秀樹・常務執行役員は、DC用のDVD－ROMドライブを現在開発中であると明かした（発売時期未定）。DVDビデオ再生機能に関しては言及されなかったものの、PS2がすでに同機能を搭載し大きな話題を呼んでいる以上、無視はできないはずだ。

ともかく、テクノロジーの進化や他ハードへの対応策として、周辺機器の充実を図っていくことが窺えるDC。より将来的には“新ハード”といった話も考えられるが、“社運を賭けた”とも言われるハードだけに、当分この流れは続きそうだ。しかし、周辺機器が増えていくことを果たしてユーザー側が“便利になった”と感じるかは微妙なところ。逆に“いろいろ揃える必要があって面倒”と捉えられる懸念もある。それだけに、周辺機器の有用性・必然性をユーザーに納得させるだけの“何か”を、しっかりと提示していくことが求められるだろう。



▲昨年、海外向けに公表された「ZIPドライブ」の試作機。1万円～1万5千円での発売とされている。

2 PS2登場で 真の目覚めはいつ？“眠れる獅子”任天堂

目に見える動きが報じられた矢先の、新ハード延期に…。

3月25日、任天堂がＧＢアドバンスの発売を2001年へと延期することが一部新聞により報道された。また、今春にも発売予定だった、携帯電話とＧＢカラーとを接続するアダプタも、今秋に延期することとなった。昨年９月にはコナミとの新会社「モバイル21」を、また今年２月にも電通との新会社「エヌディーキューブ」の設立を発表するなど、ＧＢアドバンスに向けた動きは着実に進んでいると見られただけに、今回の発売延期は残念なところ。現状について任天堂をはじめ、コナミほか参入が予想されるソフトメーカー数社に問い合わせたが、いずれもノーコメントとのことだった。しかし、当初はＧＢカラー同様、接続アダプタを使い携帯電話と接続する予定だったＧＢアドバンスは、今回の報道で携帯電話との一体型になることが明らかになっており、ハード仕様の変更が、延期の大きな原因になっていると考えられる（ハードについては別項参照）。

一方、家庭用次世代ハード・ドルフィンについては、去る３月10日にＮＯＡ（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）が、北米での発売を年内から2001年の前半に延期することを明らかにしている。日本国内では依然、年内発売予定としているものの、昨年に制作発表が行われて以来、何のアナウンスもなされていない。ドルフィンの開発についてはＮＯＡ主導という観測もあり、そのＮＯＡが早々と延期を発表したとなると、国内の年内発売にも不安が残る。昨年９月末時点でＰＳが1,600万台強、Ｎ64は500万台弱と国内出荷台数で大きく差がついており、今またＰＳ２が市場を席巻するなか、家庭用ハードで任天堂が勢いを取り戻すには、ドルフィンのいち早い投入が望まれるのだが……。

とはいえ、すでに『ポケモン金・銀』は700万本を突破し、携帯ゲーム機市場での独占的地位はゆるぎない状態。ファンにとっては気がかりではあるが、屋台骨が安泰なだけに、任天堂にとってはＰＳ２の登場も“我関せず”といったところなのかもしれない。

周辺機器の話題も聞かれだした、GBアドバンス最新事情

昨年９月、コナミとの新会社「モバイル21」設立に際して公開されたＧＢアドバンスの主なスペックは次のとおり。**●ＣＰＵ：メモリ内蔵32ビットRISC-CPU●LCD：反射型ＴＦＴカラー液晶（バックライトはなし）●液晶画面サイズ：40.8×61.2mm（縦×横）●解像度：240×160ドット●最大同時発色数：６万５千色●外形寸法：約80×135×25mm（高さ×幅×厚さ）●重量：140g●電源：単３アルカリ電池×２本●連続使用時間：約20時間。**

しかし今回、ＧＢアドバンスが携帯電話との一体型（当然、携帯電話としても使用可能）になるなど、当初とは異なる事実が判明。上記のスペックについても今後、何らかの変更があるかもしれない。なお、改めて任天堂に問い合わせたところ、どの通信事業社と協力していくかは未定とのこと。まだ具体的な交渉も行われていないという。ただし、接続アダプタの発売が秋予定なので、今後、交渉は急ピッチで進んでいくに違いない。

また、アメリカのゲーム情報誌「NEXT GEN」にＮＯＡが答えたところによると、周辺機器についても新しいものを開発しているようだ。まず、ポケットカメラのカラーバージョン。撮った画像はＥメールで送ったり、ゲームに撮り込むことが可能になるらしい。また、ＧＢアドバンスのインターネット機能を利用すればＴＶ電話のような使い方も可能になるかもしれない。さらに、ポケットカメラのカラー化にあわせて、カラー対応のポケットプリンタも開発中とのこと。ＧＢアドバンスに接続すれば、ネット上の情報をプリントアウトすることもできるようになると考えられる。

3 PS2登場で 設立25年目にして初の方向転換・MSその舞台裏

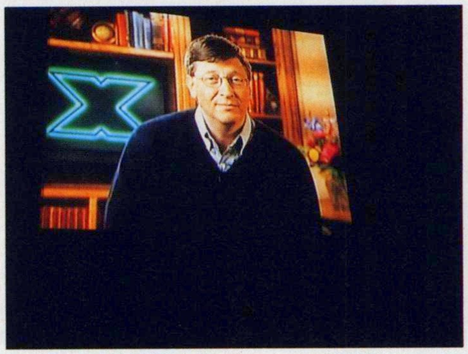
ハード製造のリスクを負っても X-Ｂｏｘでの成功を目指す

日本でのＰＳ２発売の１週間後に発表された「X-Ｂｏｘ」。マイクロソフト社がコンシューマゲームに本格参入する意味は大きいが、それにも増して重要なのは、設立から25年間ずっと、ハードを限定しないソフトのみのビジネスを展開、しかも大成功を収めているＭＳ社が、その方針を転換してまで自社でハードを製造・販売する決断を下したことだ。そこに至った背景は、いったいどのようなものなのだろうか？

アメリカではＳＦＣ・Ｎ64・ＰＳの成功によって、これまでコンシューマゲーム市場よりも優位にあったＰＣゲーム市場に、陰りが見え始めるようになった。続いて登場したＤＣやＰＳ２は、ゲーム市場の枠を越え、これまでＭＳ社がＰＣで圧倒的優位を築いてきた、インターネットの部分にまで食い込もうとしている。X-Ｂｏｘ発表会での「家庭消費の中心はエンタテインメント」というＭＳ社の認識は、まさにこの現状を理解してのものといえそうだ。

さらに、アメリカでのＰＳ２とのスペック比較が示すように、X-ＢｏｘはホームＰＣのような「ゲーム“も”できる」製品ではなく、あくまでもゲーム専用機という位置づけだ。「エンタテインメントにおいても王者でありたい」（ＭＳ社）という宣言は、まさにＤＣやＰＳ２への宣戦布告。ＰＣが奪われつつある「ゲーム～情報家電」という家庭の主役の座を、直接ゲーム機によって奪い返そうという強い意欲が見て取れるのだ。

ＭＳ社が従来までの方針を転換してまで、ＰＣでは避けてきたリスク＝自社でのハード発売を決断したのも、ゲーム業界で成功するにはキラータイトルを有する強力なサードパーティの存在が不可欠であり、それはハードメーカーの強力なイニシアチブなしにはなし得なかった過去の例を学んでのことなら納得できるし、彼らがどれだけ本気かということも理解できるのだ。



▲パソコン市場を席巻したＷｉｎｄｏｗｓのように、マイクロソフトはゲーム市場を制することができるだろうか？

X-Boxで発売されるソフトを先行予想

ＰＣと非常に近いX－Ｂｏｘは、ＰＣ用ゲームを移植するのが非常に容易だ。そこでエレクトロニック・アーツやアイドスといった欧米のＰＣゲームメーカーは、早くもX－Ｂｏｘへの参入を表明している。それを考えれば、『ウルティマ』や『トゥームレイダー』といったＰＣの人気タイトルが、X－Ｂｏｘに登場する可能性は、かなり高いだろう。もちろん、『ＭＳフライトシミュレータ』や『エイジ・オブ・エンパイア』といったＭＳ社のゲームタイトルが登場するのも、まず間違いのないところだ。

だがＭＳ社としては、こうした海外タイトルだけなく、日本のゲームメーカーのタイトルを非常に重視している。『バイオハザード』や『メタルギア』といった、海外でも人気の高いタイトルは、X－Ｂｏｘでの登場が当然期待される。だがそれだけでなく、ＲＰＧに代表される、日本独自のゲーム文化に根ざしたタイトルがどれだけ登場するかが、X－Ｂｏｘが成功するかどうかを決定づけることになるはずだ。『ドラクエ』や『ＦＦ』のような作品は、はたして登場するのだろうか？



◀欧米ではＰＣ版が大ヒットしている『ＦＦⅧ』。同シリーズの登場はあるのだろうか？

PS2の登場によって…

ゲーム流通激変！ 専門小売店がなくなる？

ゲーム流通も淘汰の時期に？ 求められるのは独自性

GMS※と呼ばれる量販店のゲーム市場での拡大。そして、プレイステーション・ドットコムが進める流通改革のなかで、苦境を伝えられるのがゲーム専門小売店だ。この現状を業界2位のシェアを持つ小売チェーン「トップボーイ」商品部部長・大内欣勝氏に話を伺った。

——ここ数年、専門小売店の現状があまり良くないとお聞きしたのですが？

大内氏（以下敬称略）：量販店やGMSの増長に対して、確かに専門小売店は店舗数も、売上も減少傾向にありますね。ですが、これはゲーム業界以外にも言えることで、消費者の眼が、バブル期に注目されていた専門店から、安くて品揃えも豊富な量販店に移ったということでしょう。ゲーム業界に限って言えば、ライトユーザーの台頭というのが一番大きいと思います。そういったお客様は、専門小売店の客層とは異なりますから。

——そうした中で発売されたPS2ですが、まずソフトが売れていないという印象があります。

大内：確かに発売日にハードだけ買われる方が非常に多かったですね。ただ、ソフトの装着率（ひとつのハードに対して、何本のソフトが購入されたかの比率）も発売日で1.2〜1.4と従来のハードと比べて悪くありませんし、以降この率は上がってきています。そういう印象があるのは、今までの、ソフトが牽引役になってハードが売れていた通例と違って、優れた機能を持つハードがソフトを牽引するような形になったからではないでしょうか。

——プレイステーション・ドットコムの出現による影響もあったと思うのですが？

大内：確かに影響はありました。しかし、ハードはドットコムで購入しても、ソフトは専門店で、という方は多かったようです。

——SCE側の対応はどうでしょう？

大内：ドットコムという子会社ができたことで、SCEの流通にまた新たな流れができたのは事実です。だからといって、専門店が軽視されているということではなく、我々は直接お客様と触れ合える対面販売を大事にしていきたいと考えていますし、SCEからも協力体制があると聞いています。

——そうしたネット販売に直面して、専門小売店としてトップボーイに変化はありましたか？

大内：ネットユーザーが増える中で、新しい選択肢ができるのは当然の事ですから、私たちもネット販売にはない独自性を強めていかなければならないと考えています。まだ具体的には言えませんが、同業他社に先駆けて、さまざまな事業に取り組んでいますので、期待していてください。

——今、嘆かれているような専門小売店がなくなるというような事態にはならないと？



▲PS2フィーバーの影で、販売店も勝ち組みと負け組みに分かれている（写真はトップボーイとは無関係です）。

大内：淘汰は進むと思います。ですが、専門店がゲームの素晴らしさを伝える役割として存在し、お客様と私たちとの間に、密接な関係を築いていければ、専門店はなくなりはしません。お客様の選択肢の中に、トップボーイは必ず入ってくると信じています。

"黒船"プレイステーション・ドットコムに直撃！

PS2とともに大きな話題となったプレイステーション・ドットコム・ジャパン（以下ドットコム）。電子商取引の先駆けとして広く注目を集める同社の現状を、親会社であるSCE広報部に聞いてみた。

Q：現在、ドットコムで出荷したPS2のハード、ソフトの具体的な数字を教えてください？

A：3月4日〜6日の3日間でのPS2出荷台数は約72万台です。そのうち、ドットコムで販売したのは12万台ですね。目標としていた100万台という出荷台数も、3月15日時点で達成できました。ゲーム、DVDソフトに関してはまだ十分なデータが揃っていませんので、準備が整い次第、お客様にもいろいろな形で情報を提供していきたいと思います。

Q：今回、ドットコムの販売方法は宅配のみのだったんですが。当初予定されていた提携店舗を使った配送というのはいつごろから？

A：できるだけ早く、そういった配送サービスを開始できるよう努力しています。具体的な時期に関しては、決まり次第、WEBページでお知らせします。

Q：サービスが始まってから1番、問い合わせが多かったトラブルというのはなんでしょうか？

A：具体的にとなると、個々のお客様によって異なるのでお答できないのですが。やはり、もっとも大きかったトラブルはPS2の予約販売をはじめたときですかね。アクセスが集中してしまって、サイトに繋がり難い状況が続いてしまいました。

Q：ドットコムは商品の価格を市場に連動して変えていくという形をとっていますが、価格決定の方法を教えてください？

A：残念ながら、お教えできません。ただ、ドットコムもひとつの販売業者ですから。お客様に満足していただけるようサービスの充実に努め、さまざまな取組みにも挑戦していきます。

スタート直後だけに、まだまだ多くの課題を抱えるドットコムだが、予想される音楽、映像の配信など、その動向は今後も大きく注目されていくだろう

●次世代エンタテインメント

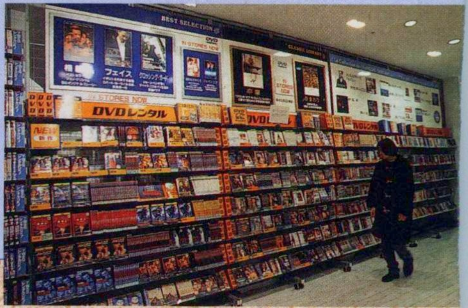
「DVDは一

3月4日、渋谷駅前で巨大スクリーンを使ったPS2発売・カウントダウンイベントを行ったカルチュア・コンビニエンス・クラブ（TSUTAYAを運営、展開）。DVDソフトの販売、レンタルにいち早く乗りだし、プレイステーション・ドットコムにも出資している同社は、ゲーム、エンタテインメント流通の現状と今後をどう捉えているのだろうか。

——PS2発売当日のイベントはかなり盛り上がり



◀渋谷QFRONT内のTSUTAYA。1FはDVDセルフロア。



▶3FのDVDレンタルスペース。豊富な品揃えを誇る。

※General Merchandise Store（総合スーパー）の略で、ダイエー、イトーヨーカ堂のような幅広い商品を扱う量販店のこと。

PS2の登場によって…

景気の風が吹いてきた! 他業種が注目するPS2の「うまみ」

「最後の大型家電」として各業界をリードしていく

インターネット、DVD再生の機能を持つPS2の登場は、ゲーム業界だけでなく、ほかのエンタテインメント業界にも大きな影響を与えている。

なかでも、昨年末から相次いで企業間の提携、参入が発表された音楽配信事業者の関心は高い。パソコン、インターネットの普及、整備により、徐々に普及しつつある音楽配信サービスだが、今はまだ一部のユーザーのものといった観が拭えない。そういった現状の中、通信端末として大きな可能性を持ち、月数十万台という爆発的な勢いで普及しつつあるPS2に「家庭に普及するセットトップボックスの最有力候補ですね。光OUT端子など、機能面にも興味を持っています」とエールを送るのは、プレイオンライン



▲オンライン上でのデジタル配信はさらに身近なものに。写真は音楽配信専門業者、リキッドオーディオ・ジャパンのダウンロード画面。

（スクウェア）との提携で話題になった、NTTコミュニケーションズが中核を担う音楽配信プロジェクト『ArcstarMUSIC』事務局だ。「配信だけでなく情報へのアクセス手段としても利用できると思います」とその双方向性コミュニケーションの可能性も認めている同社は、「4月から行っている総合的な音楽サービス実験のなかで、音楽配信先の端末を増やしていければと、PS2をはじめ端末を持つメーカーと話をしています」と具体的な行動を始めているようだ。「SCEが広くいろいろな業者にPS2の規格をライセンスして欲しいですね。PCのようにオープンなプラットホームになれば、音楽配信サービスもブレイクすると思います」と大きな期待を寄せている。

DVDについては語り尽くされた感もあるが、その周辺機器にも好況をもたらしている。PS2が映画館同様の音響を実現したDTSに対応しているせいか、今まではマニア、玄人向けという印象があった数万円〜10万を超える専用スピーカーが「特に宣伝をしたわけでもないのに売れた」（新潟キャノテック）の声に代表されるように、軒並みセールスをアップさせているのだ。対応スピーカーが各社から発売されているのは、4月号本誌でも紹介したとおり。この現象は、PS2がDVD機として受け止められている証ともいえるのではないだろうか。

「PS2景気」を語ればきりがない。変わったところでは、「1000名に当たる」をうたったコカ・コーラ社や、航空会社JALなど大手企業も行い、あらゆる媒体で展開されている本体プレゼントキャンペーン。軒並み応募が殺到しているとか。これも、PS2がユーザーを固定したものではなく、一般層へアピールできる商品と認められているということだろう。

PS2をさらに「活かす」新製品

映画館同様の音質、音響効果を実現したドルビーデジタル対応5.1chスピーカーが5万円台という低価格で発売される。デコーダとスピーカーが1セットとなったオールインワンタイプで、一般家庭でもスペースをとらない大きさ。



▲新潟キャノテックから発売中。カラーはブラックのみで、価格は49,800円[税別]とお手頃だ。

流通のキーTSUTAYAに聞く

気にテイクオフしましたね」

ましたよね。その後のPS2の販売状況はどうなっているのでしょうか?

浅野さん（以下敬称略）：4日、5日の2日間は、一緒にお祭りみたいなことをさせていただきましたけど、その後キャンペーンのような商品展開はしていませんね。ハードに関しては、入荷してもすぐ売れてしまいますし。PS2とは別に、3月はDVDセルのキャンペーンをしていました。

――そのDVDなんですが、PS2が発売されてから、具体的に売上の変化は?

浅野：PS2発売の前週2月26、27日の2日間をベースにした前週比ですと、DVDセルは約215%アップ。レンタルに関してはもっとすごくて、前週比から約315%もアップしました。

――やはり、PS2の影響が大きいですか?

浅野：それだけ、というわけではないと思います。うちは1昨年から全店でDVDのソフト、ハードのレンタルなど、DVD商品の普及に力を入れてきましたから。今回はその流れで、上手くPS2の発売にご一緒させていただいたという感じです。

――その流れは、今後も続くと?

浅野：ええ。そう思いますよ。今回、約100万台のPS2が販売されましたよね。これは、今までと比べて、各家庭に普及しているDVDデッキの数が、一気に倍近くになったということなんです。DVDセル、レンタルの売上は毎月、少しずつ上昇していたんですが、PS2の発売でその波が劇的に高くなりましたね。



◀お答えいただいたカルチュア・コンビニエンス・クラブ・マーケティング部・PR 浅野由香さん。

――PS2からDVDソフトを扱うようになったゲーム専門店も増えたと思うんですが。流通システムはまったく別物ですよね?

浅野：ええ。違います。商品に対する知識もゲームとは違うものが求められますからね。ただ、これからはさまざまなアイテムを複合化した売場作りが大切になってくると思います。そこで、ウチでもお客様に新しい切り口の商品展開をしていきたいですね。それには、レンタルから始まった、ビデオや音楽CDを長く扱ってきたノウハウを、今後DVDソフトだけでなく、PS2関連の商品を扱っていくうえでの強みにしていきたいと思います。

扉作成：林久平　撮影：林久平、江尻宏明　取材・文：福井美行、藤井幹順、須々木了三、日吉泰成、高田悟　デザイン：市川正美、高野册　CG図版作成：北山貴代　担当編集：市川貴康、西岡美道、遠藤雅

DENGEKI OH PlayStation2 NEWS

2000-05

前ページまでの記事に続いて、PS2のソフト制作に携わる開発者の方に、開発現場における変化について質問。非常に興味深い回答を頂いた。



PS2ソフト開発の現場から届いた生の声

PS2と従来のハードを比較すると、開発においてどんな違いがあるのか。ある有名メーカーの開発者が匿名を条件に、率直な意見を述べてくれた。

「ムーアの法則」を逸脱したハードと、要経験のソフト

PSやSSは、ポリゴン描画性能に大きな差があったとはいえ、3Dグラフィックを滑らかに見せるための「3Dレンダリング機能」は、どちらのハードも不完全でした。それがN64では、描画パワーはまだ不充分でも、3Dレンダリングはほぼ完璧になり、さらにDCになると、3Dレンダリングは文句無しの高性能、さらに描画速度も満足できるだけの速さになりました。発売時期を考えても、〝コンピュータ性能は18か月で2倍になる〟という、「ムーアの法則」に従った性能を満たしていて、いわゆる「新鮮さ」を感じられる表現が十分にできるマシンだ、と感じました。ですから、PS2についても発表前まではムーアの法則を当てはめて予測し、後発の分だけDCより高性能ではあっても、圧倒的な性能差は生じないだろう、と踏んでいたのですが……。

昨年3月2日の発表会でその予測は裏切られました。特に、描画性能に関して言えば、ムーアの法則で予測される性能よりも、ひと桁以上高い描画パワーを実現していたのです。これはおそらく、PS2が解像度より描画速度に比重を置いたから可能になったのだと思います。なぜなら、パソコンモニタの解像度が、ここ10年で30万画素から100～200万画素になったのと比べ、現行のテレビは画素数に換算すると30万程度で、十数年前からずっと変わっていないのです。テレビの使用を前提としているPS2は、ムーアの法則通りにアップした基本能力を、描画速度に集中できたのでしょう。

ですが、発売中のPS2タイトルや現状のソフト開発を見る限りでは、SCEが発表した限界性能よりも、ずいぶん低い程度しか引き出せていないように思えます。ＲＰＧに例えれば、最初の街で情報集めを終えて、さあ街の外へ、というところでしょうか。まずは経験値稼ぎ、つまりPS2ソフト開発の経験を、しっかりと積んでいく必要があります。

ともかく、PS2というハードがムーアの法則を超えた進化を示したのだから、ソフトもそれに見合う大きな進化を示さないといけない。そうでなければPS2でリリースする意味が無い。思うに、PS2におけるゲームの進化は、臨場感をより強烈にして、プレイヤーがゲームの一員と錯覚するような「没入感」と、ネット上の対人交流を何らかの方法で使う、という意味での「コミュニケーション」が、重要なキーワードになるんじゃないかなと。このふたつを満たしたものが、PS2においてゲームを進化させていくものではないか、と思います。

真の性能を発揮させるにはかなりの時間と経験を要す

PS2においてSCEが示した新しい姿勢は、ソフト開発メーカーに描画エンジン（Graphics Synthesizer）のインターフェースを、最初からオープンにしたことでしょうか。これは、ミドルウェア（3D表示すべての基礎プログラムおよび、描画エンジンなどのハードを直接駆動するプログラム）の開発がサードパーティでも可能になったということで、将来PS2の性能を極限まで引き出すチャンスが個々のソフトメーカーに与えられたことを意味します。逆に、今のところSCE提供のサンプルミドルウェアに満足しないメーカーには、ミドルウェア開発という高い障壁が待ち構えています。

ですが、そのような技術的障壁は、ミドルウェアメーカーが使い勝手の良いツールを作ることで、だんだんと解消されていくと思います。あるいは、今後1～2年の間に開発力のあるメーカーが、PS2の性能をかなり高いレベルまで引き出したソフトをリリースする可能性もあります。いずれも、PS2のフルスペックにどれだけ近づいていけるのか、注目したいですね。

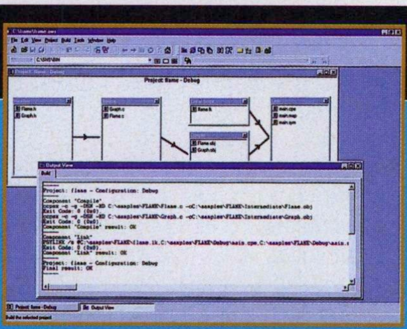
また、斬新な表現方法を開発するプログラマとか、高度な描画能力を活かせる能力を秘めたデザイナーなど、隠れた才能を持った人材が世に出てくることを期待しています。それは今これを読んでるあなた！　かもしれません。

PS2はかなり癖の強いハードだと思います。何もせず放っておいてもそれなりに好走するでしょうけど、能力を引き出してやれば一気に進化したものを見せてくれる、そんな可能性を持っています。ただ、能力を引き出せば引き出すほど、手綱さばき、すなわち開発は難しくなるでしょうけどね。

語り：S氏（某ソフトメーカー所属。監督的立場でPS2ソフト開発の現場を指揮する）

PS2向けプログラム開発ツール『ProDG』販売開始

本誌99年12月号で紹介したSNシステムズが、PS2向けソフト開発ツール『ProDG for PlayStation2日本語版』を3月15日に販売開始した。「Emotion Engine」などの各種専用プロセッサに対応しており、ほとんどの作業をWindowsベースで開発できる。さらに、無期限の無償サポートを保証。国内代理店はスパイス コンストラクターズ。



注目のPS2タイトルをまとめてCHECK!

初お目見えのソフトが今月も多く、ニューゲームに飢えているPS2ユーザーにはウレシイ限りだ。早く来い来い発売ラッシュ。

人類の存亡を賭けて、少年は人型巨大兵器で戦う！

Z.O.E（仮）

CREATOR DATA 監督●小島秀夫

時代は22世紀、木星の衛星軌道上。「エンダー」と呼ばれる人々が住むある辺境のコロニーを、軍事政権「ZOE」(ゾウイ)が奇襲。巻き添えを食った内向的な少年レオは、偶然発見したオービタルフレーム、ジェフティに乗り込むことになる。太陽系を舞台に、巨大ロボット同士で戦うアクションAVG。制作総指揮は『メタルギア ソリッド』の小島秀夫氏。



◀生物的なデザインの人型兵器、オービタルフレームとは？
▼グラフィックの完成度高し。ゲーム内容など続報が待たれる。





▲気弱な少年レオが乗るジェフティは、人類存亡に関わる兵器。左の女の子はヒロインのセルヴィスだ。

DATA
発売元●コナミ
発売日●2000年予定
価　格●未定
メディア●未定
ACT

サクセスモードは久々のプロ野球編

実況パワフルプロ野球7

CREATOR DATA 開発●KCE大阪

野球ゲームの代表作がPS2に進出。気になる〝サクセスモード〟は、3年間でレギュラーの座を目指すプロ野球編。なんと12球団分のシナリオが用意されていて、どのチームからでも始められる。また、グラフィックがフルポリゴンに変更された。もちろん選手データは最新のものを使用している。



▶フルポリゴンになってもキャラデザインは踏襲。



▼ルーキーから不動のレギュラーを目指せ！　原点とも言えるプロ野球編は、今から期待大！

DATA
発売元●コナミ
発売日●2000年春予定
価　格●未定
メディア●未定
SPT

時空を超えて、みずからの死の謎を探る

ワルプルギスの昼と夜（仮）

CREATOR DATA D●河野純子

主人公アイクは自分の死を回避するため、過去に戻って運命を変えようとする。ゲーテの「ファウスト」的世界が舞台のAVG。ヨーロッパの小さな街から、中世と現代を行き来するアイクに秘められた謎は？



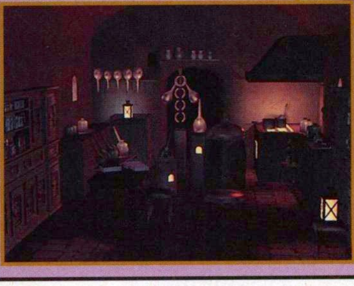
▲主人公のアイクは20代の青年。死をきっかけに時間移動の力を得る。

死を回避する方法を探して主人公は過去に旅する

物語は9章に分かれている。章ごとに命を狙われ、死の運命を防ぐために過去に行って歴史を修正していく。直接の原因を取り除くだけでなく、過去の人との会話やアイテムによって運命が変わるといったことも。



▲この人物は「ホムンクルス」。アイクを導く謎の存在だ。



▶ゲームは3D空間で進行するようだ。これは錬金術の工房か。

DATA
発売元●コナミ
発売日●未定
価　格●未定
メディア●DVD-ROM
AVG

横シューの王者がPS2で復活する！

グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～

CREATOR DATA 開発●KCE東京



▲PS2オリジナルモードはプレイ時間や特定ステージクリアで登場。

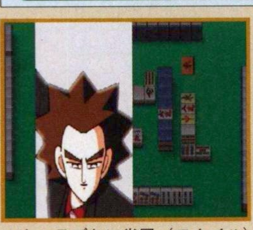
伝説の横スクロールSTG『グラディウスⅢ』『Ⅳ』がカップリングして登場。プレイ時間やクリアステージによって「ボスラッシュ」「キューブアタック」などが登場する。

DATA
発売元●コナミ
発売日●4月13日
価　格●オープン
メディア●CD-ROM
STG

片山まさゆき作品の雀士が勢ぞろい

麻雀やろうぜ！2

CREATOR DATA CD●片山まさゆき



▲キャラごとに雀風（スタイル）がかなり違うのが特徴だ。

まったくの初心者から腕自慢まで、誰もが楽しめる4人打ち麻雀ゲーム。対戦方式やルールが異なる多彩なプレイモードはもちろん、初心者向けのトレーニングモードもある。

DATA
発売元●コナミ
発売日●4月13日
価　格●オープン
メディア●CD-ROM
TBL

一騎当千の英傑たちが、群がる敵をなぎ倒していく！

真・三國無双

CREATOR DATA P●ω-FORCE



『三國志』に登場する猛将を操り、多人数の敵兵を相手に広大な戦場を駆け抜けるACT。プレイヤーは魏・呉・蜀から国家と武将を選択し、ステージごとに任務を受けて戦っていく。SLG要素が強く、敵軍の状況を把握して手薄な場所を攻めたり、自軍の本陣を守るといった戦略的なアクションが楽しめるのだ。プレイヤーキャラは関羽や張飛、呂布に周瑜など、数多くの武将が使用できる。

1対多数、豪快無比のアクション展開

前作『三國無双』は1対1の対戦格闘だったが、PS2の性能によって多くの敵キャラをいちどに表示できるようになった『真』では、英雄の強さが際立つ１対多数の乱戦に変更。戦闘フィールドも、実寸に換算して1km四方もの広さを誇る。



▲馬に乗ってのバトルも可能。攻撃方法も変化するのか？





チャージ攻撃

▲攻撃の詳細はまだ明かされていないが、通常技よりも強力なのは間違いない。

必殺・無双乱舞

◀全身がスパークし、連続攻撃を繰り出すカッコイイ必殺技。

『三國志』の英傑集合



▶騎乗しているのは関羽。グラフィックの美しさは『決戦』以上？

DATA
発売元●コーエー
発売日●6月春予定
価　格●未定
メディア●CD-ROM
ACT

守護聖たちとの恋愛がよりエモーショナルに

アンジェリーク トロワ

CREATOR DATA P●ルビー・パーティ

女性ユーザーに絶大な人気を誇る恋愛SLGの最新作はPS2で登場する。グラフィックはもちろん、美形揃いな男性キャラとのデートや、ヒロインの使命である大陸育成など、ゲーム内容もパワーアップ。



▲前作までに登場したキャラが引き続き登場。彼は協力者のヴィクトール。

一緒にいるような臨場感がデートを盛り上げる

立ち止まる、見つめるといったアクションに相手が反応する「ラブコミシステム」、会話の内容によって話題が増える「ラブチャットシステム」など、現実のデートさながらの新システムにドキドキが倍増？



▲部屋の様子が変化している。ゲーム本編との関連は？



▶今回の写真はイメージ画像の段階。男性キャラはもっと魅力的になる？

DATA
発売元●コーエー
発売日●2000年秋予定
価　格●未定
メディア●未定
恋愛 SLG

魅力を引き出すアイドルプロデュースを楽しむ！

Primal Image Vol.1

CREATOR DATA CD●くつぎけんいち、iceman、koji

今回は、ビジュアルイメージ作成を行う「プロデュースモード」を紹介しよう。このモードは、舞台セットや衣装、ポーズ、アングルなど、総合的にキャラクターを演出して楽しめる。ここで制作したイメージは、アルバムモードで閲覧できる。



背景を選ぶ

▲ビーチサイドからクラブまでさまざま。



表情も自在

▶喜怒哀楽のそれぞれに良さがある。

いろいろなシチュエーション

▼縮尺がやけに小さく見えるのは？





小道具をセットしてポーズを決める

▲小道具を使ってより魅力的なポーズを創造しよう。

DATA
発売元●アトラス
発売日●4月27日予定
価　格●5,800円［税別］
メディア●CD-ROM
ETC

今回は「使える」テクニックを再確認！

鉄拳TAG TOURNAMENT

CREATOR DATA P●中谷始

すでに発売から1週間が経っているため、タイムリリースキャラが続々と出現しているユーザーも多いことだろう。今回は攻略の進まないユーザーのためのテクニックを紹介。

相手の攻撃は十字キー後方でガードするが、全ボタンニュートラル状態ならばオートガード可能。また、ダウンする瞬間にボタンを押すと、受け身を取って起き上がるので、ダウン時の無防備状態を回避できる。



タイムリリースキャラが続々と！



細かいテクニックをうまく使え！

DATA
発売元●ナムコ
発売日●発売中（3月30日）
価　格●6,800円［税別］
メディア●CD-ROM
PS2専用マルチタップ対応
格闘 ACT

「タッグコンビネーション」を有効利用！

通常より早く起き上がれる「起きあがりチェンジ」など、キャラチェンジを有効に使っていくことが重要だ。相手を投げながら交替する「投げチェンジ」や、特定の技で相手を浮かせてチェンジし、空中コンボにつながる「チェンジ可能技」など、攻撃系のチェンジも多彩だ。特定のキャラでタッグを組んだ場合に可能な「特殊タッグコンビネーション」もある。

例：準➡平八or仁（⬅中にチェンジ）



▲「特殊タッグコンビネーション」の例。準の投げ技「桜花」から……。



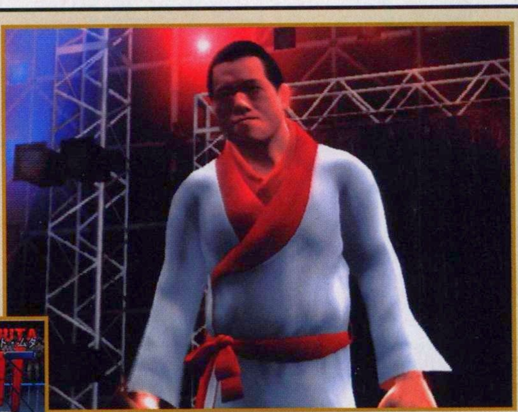
▲仁の「超ぱちき」につながる。タイムリリースキャラ専用技もある。

猪木に長州、往年の名ファイターが続々と！

オールスター・プロレスリング

CREATOR DATA 公表せず

実写に限りなく近いリアルなグラフィックが魅力のプロレスゲーム。操作は2本のアナログスティックのみで行い、左スティックで歩行、右スティックでダッシュ、左右のスティック（L3・R3ボタン）を押すと相手をつかみ、その状態で右スティックを操作すると投げ技となるなど、かなり斬新だ。新たな参戦レスラーもアントニオ猪木やジャンボ鶴田などが明らかになった。



▲燃える闘魂、アントニオ猪木が往年の姿で復活！「1、2、3、ダーッ！」と叫べ！



◀基本操作の応用だけで、華麗なロープワークも繰り出せる！



▲相手をつかんだ状態で右スティックを動かしたら投げ技に！



◀ジャンボ鶴田のコブラツイストが見事にキマる！　鶴田の必死な表情にも注目。

DATA
発売元●スクウェア
発売日●2000年夏予定
価　格●未定
メディア●未定
格闘 ACT

もうすぐ発売！　ショップ内部を紹介

エヴァーグレイス

CREATOR DATA P●竹内将典

武器や防具といった装備品のコーディネイトを見た目にも楽しめる「ドレスアップシステム」が特徴のこのゲーム。ショップではアイテムの売買と武器の修理だけでなく、衣装カラーの変更やコーディネイトセンスの評価サービスも。支払いには「パルミラ片」を使用。



▶店員によるセンス評価。結構皮肉屋かも？



◀ショップ内部の光景。アイテムは種類ごとに並んでいる。

DATA
発売元●フロム・ソフトウェア
発売日●4月27日予定
価　格●6,800円［税別］
メディア●DVD-ROM
A・RPG

新時代の『AC』はパーツカスタマイズが進化！

ARMORED CORE 2

CREATOR DATA メカ作監●河森正治

パーツカテゴリーが3つ増え、通常の数倍のダッシュ速度を実現した「オーバードブースト」や、浮遊移動するレッグパーツ「フローティングレッグ」などが新登場。カスタマイズがさらに奥深くなっている。





▲フローティングレッグは浮遊状態が基本姿勢。

◀対戦プレイはi-リンクケーブルを使って行なうことに。

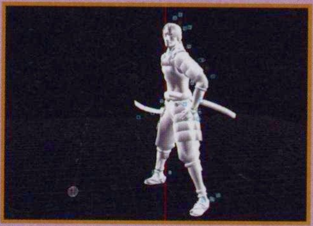
DATA
発売元●フロム・ソフトウェア
発売日●2000年夏予定
価　格●未定
メディア●未定
ACT

明智左馬介の剣が血を求める

鬼武者

CREATOR DATA P●稲船敬二　SW●杉村升(フラグシップ)　M●佐村河内守

戦国時代を背景に、『バイオ』シリーズのノウハウが注ぎ込まれたアクションAVG。戦闘シーンでのこだわりのひとつが、「刀で斬る」という爽快感の追求だ。敵を容赦なく斬りつける興奮が、キメ細かなキャラの動きで再現されている。臨場感あふれるサムライ剣術劇が、PS2上で華麗に繰り広げられるのだ。



▲テクスチャ処理前の状態を見ると、キャラの細かさがよくわかる。



単身、魔城に潜入

永禄三年、天下統一をもくろむ織田信長（左）が稲葉山城を急襲。その戦いのさなか姫が行方不明に。これを知った左馬介（右）は、亡者うごめく魔城に乗り込むのだった。

DATA

発売元●カプコン
発売日●夏予定
価　格●未定
メディア●未定

AVG

織細流麗なキャラデザインが魅力

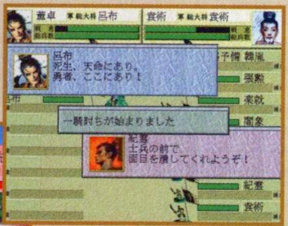
鄭問之三國誌

CREATOR DATA CD●鄭問

台湾人の画家・鄭問氏デザインの武将たちを前面に押し出し、独特の三国時代を生み出した歴史SLG。従来の作品と異なり、運営よりも戦いに重点を置いているため、戦略を巡らせて都市を攻め落とす、といった戦闘の醍醐味を満喫できる。山岳地帯や水上など、古代中国の古地図を元に設定された都市マップも本作の魅力のひとつだ。歴史に名を刻んだ人物たちに的確な指示を与えて、統一国家の建設をめざせ！



▲平原、水上、山岳地帯など、地域によって、ち密な戦略が求められる本格SLGだ。



▲戦闘には最大8人の武将が参戦。一騎打ちに発展することも。



▲PS2により、織細なタッチを高解像度で描画。

DATA

発売元●ゲームアーツ
発売日●6月予定
価　格●未定
メディア●CD-ROM

SLG

伝説のスペースSTGがPS2でよみがえる！

シルフィード　ザ・ロストプラネット

CREATOR DATA 公表せず

ポリゴンによる3D・STGとしてデビューを飾った『シルフィード』が、PS2で新たな映像世界を築く！　敵機を撃ちまくる縦スクロールSTGという、親しみやすいゲーム性を継承しつつ、グラフィック面が大幅パワーアップ。戦闘フィールドから登場機体まで、すべてのCGがリアルタイムで描画されているというから驚きだ。ムービーCGで語られる、SF映画さながらのエピソードにも注目。突然現れた未知の敵との、人類の未来を賭けた戦いが幕を開ける。



▲PS2による光の表現が、幻想的で迫力ある映像を生成。



▶2種類の攻撃を使い分けて、各ステージを戦い抜け！



▲自機にはさまざまな武器を搭載可能。敵に応じて装備を変更せよ。

DATA

発売元●ゲームアーツ
発売日●夏予定
価　格●未定
メディア●CD-ROM

STG

硝煙と油と土埃が舞うロボットバトル

ガングリフォン　ブレイズ

CREATOR DATA 公表せず

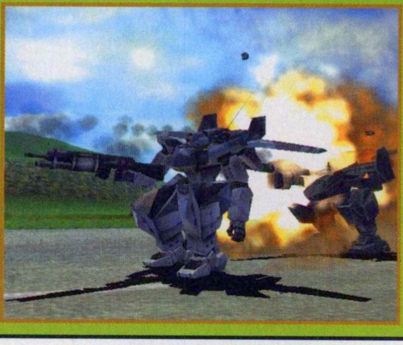
近未来の世界戦争という設定のもと、新開発のロボット兵器による激闘が繰り広げられる3D・STGがいよいよPS2に！　プレイヤーはコックピット視点でロボットを操り、6つの任務をこなしていく。広大なフィールドを駆けめぐり、多数の敵ロボットを撃ち壊していく興奮を満喫できる作品だ。敵機が破壊されるさまや、建造物の爆発シーンを、迫力の映像効果で演出。まさに戦場で戦っているような錯覚を起こさせてくれるはず。



▲世界各地の紛争地域の中から、6つの作戦を選び、戦っていく。



▲作戦中の指示に従って、シューティングバトルが展開！



◀霧や砂嵐といった空気感や、戦場に起こる爆炎や黒煙など、映像的なリアリティを徹底追求。

DATA

発売元●ゲームアーツ
発売日●夏予定
価　格●未定
メディア●CD-ROM

STG

シリーズ最高のクオリティをPS2で実現！

DEAD OR ALIVE 2

CREATOR DATA P●板垣伴信

髪の毛までリアルな質感で描かれたキャラグラフィックなどで高い評価を受けている格闘ACT。操作の要となるフリー(F)ボタンが特徴的で、相手の攻撃を受ける「ガード」、攻撃を受け止めて投げる「ホールド」、全方位に移動できる「フリーステップ」と、駆け引きの幅を広げ、ゲームを面白くしている。



◀PS2ソフトでも1、2を争う美しさを実現したグラフィック。

打撃・投げ・ホールドの三つ巴

攻撃方法にはジャンケンのような力関係が成立している。打撃は投げ技に強く、投げに対してホールドは無防備、ホールドは打撃技を受け流して攻撃と、瞬時の判断が勝負を決める。



▲壁にぶつけて追加ダメージを与える「デンジャーシステム」。





▲ステージごとにいろいろな仕掛けがあるのだ。

◀男性キャラの固い筋肉、女性キャラの柔らかそうな胸と、質感は抜群。

DATA
発売元●テクモ
発売日●発売中（3月30日）
価　格●6,800円［税別］
メディア●DVD-ROM
格闘 ACT

4タイプを揃えた究極の『上海』

上海フォーエレメント

CREATOR DATA 公表せず

パズルゲームの王道的作品『上海』が早くもPS2にお目見え。完全に3D化され、陰に隠れた牌を回り込んで見ることができるようになった。精巧に描かれた牌の絵柄や、複数光源計算による陰影なども見事。新たに3つのゲームが登場し、4種類の遊び方が可能。

キャンドルライト(火)



▲キャンドルが消えるまでにクリアを目指す。

フロート(水)



▲水面に浮かんだ牌を取ることで下から牌が浮き上がってくる。

DATA
発売元●サンソフト
発売日●2000年予定
価　格●未定
メディア●CD-ROM
PZL

「電撃王」「電撃PlayStation」「電撃PlayStationD」主催・T&Eソフト協賛

『ゴルフパラダイス』電撃オープン開催！

『ゴルフパラダイス』電撃オープン開催！『ゴルフパラダイス』発売を記念して、電撃3誌主催の「ゴルパラ・電撃オープン」を開催！ 内容は、『ゴルパラ』内の隠しモード「電撃オープン」によるスコア勝負だ。成績上位者には豪華賞品券と、ちょっと豪華な「電撃マスコットキャラ・ポリタングッズセット」を贈呈。ブービー賞（スコアが2番目に悪かった人。抽選で1名）もあるので、腕に自信が無いプレイヤーも運で勝負できる！

目指せ！「電撃オープン」！



▲キャラを育ててから挑戦して、勝利を掴もう！

●「電撃オープン」出現方法

まず、ストーリーモードでプロになった状態にする。選択画面で「ゴルフに出かける」を選び、試合を表示される画面で「L1・□・R1・□・L2・△・□・R2」の順に入力。各ボタンの入力間隔は1秒以内。

●「電撃オープン」公式ルール

「電撃オープン」(全18ホール)のスコアを競う。使用キャラ（キャラメイクしたキャラも可）、ゴルフギアは自由。トータルスコアが同じ場合、①トータルパッド数②ニアピン記録③ドラコン記録で順位を決める。応募はひとり1通限定。

賞品

- ●優勝／商品券5万円分＋ポリタングッズ
- ●2位／商品券3万円分＋ポリタングッズ
- ●3位／商品券2万円分＋ポリタングッズ
- ●4～30位／ポリタングッズ
- ●ブービー賞／図書券5,000円分＋ポリタングッズ



応募方法

ハガキに、①トータルスコア ②ゲームプレイ後に画面に表示されるスコアのパスワード ③郵便番号と住所 ④氏名 ⑤年齢 ⑥職業（学生の場合は学年）⑦電話番号を明記して下記のあて先まで送ってください。締め切りは、5月25日（木）当日の消印有効。どしどし送ってね！

あて先 〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃PlayStation編集部 ゴルパラ「電撃OP」係

ゴルフゲームの革命児『ゴルフパラダイス』

世界初、コース自動生成システムを搭載した、新時代のゴルフゲーム。臨場感あるグラフィックに多彩なゴルフギア（道具）など、細部までのこだわりはゴルフファンも納得。「電撃オープン」も挑戦できるストーリーモードは、試合を重ねてアマチュアから一流のプロゴルファーへと成長する過程を題材にした育成が楽しめるのだ。PS2を実感できるゴルフゲームだ。



◀簡単な入力でオリジナルコースを自動生成できる。



▲キャラの能力を自由に育成できるストーリーモード。

DATA
発売元●T&Eソフト
発売日●発売中(3月23日)
価　格●5,800円［税別］
メディア●CD-ROM
SPT



ギリギリトーク

もう少しで大冒険のスタート!

発売日決定まで秒読み!!

メインプログラマ山名氏がここまで語ってくれた

誰も知らない『DQⅦ』

DATA

発売元●エニックス
発売日●5月末まで
価　格●7,800円［税別］
メモリーカード●1
※CD2枚組

RPG

CREATOR DATA

GD,SW●堀井雄二　CD●鳥山明
M●すぎやまこういち　PG●山名学
アートディレクション●眞島真太郎

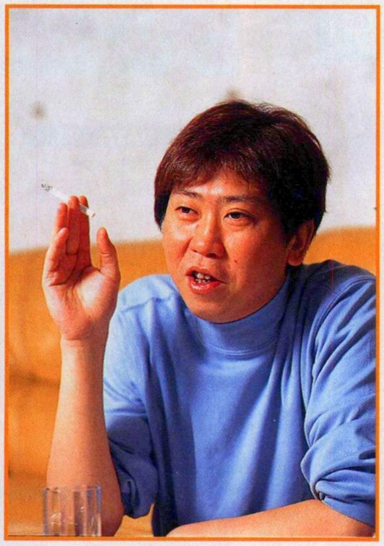
PS

いよいよ発売日までカウントダウン……でも、本当に大丈夫？ということで、今号は開発のカギを握るプログラマの山名学氏に、開発状況＆新情報などについて語って貰った!!

「今は総仕上げの段階。もう少しで遊んでもらえます」

——いよいよ発売が近づいてきましたが、それにしても、こんなに発売日が何度も延びたのは初めてじゃないですか？

山名学氏（以下敬称略）：そうですね。こんなに何度も延びたことはなかったと思います。特に3月から「5月末まで」に延期したときは、断腸の思いでした。そのときファンの方からは、叱咤激励のメールやお手紙をたくさんもらって、申し訳ない気持ちでいっぱいでした。今度こそ、発売日は延期しないので、安心して下さい。



——作業的には、3月末現在で全体の何割くらいまで進んでいるのですか？

山名：70％くらい。もちろん完成度という意味じゃないですよ。プログラム的には、全部入っているんですが、操作感やメニューの配置など、実際にプレイしないと気づかない細かい部分の調整が結構あるんですよ。3Dになって、操作感が大きく変わったので、ＳＦＣの頃と同じ感覚でやっていると、思った通りになってない部分が意外と出てきたんです。だから、もう一度、最初からプレイしてチェックしているところです。その作業が、全体の70％程度まで進んでいるという意味です。今回は、ゲームの規模が大きくて、この作業にとにかく時間がかかっているんですよ。プレイしていて気になる点をすべて記録しながらじっくり進めていくと、普通なら1時間くらいで進めるところでも10時間くらいかかります。その作業が進むと今度はさらに、メモを取った部分を作り直さないといけない。1日プレイしたら、次の日に全員で直して、また次の日プレイ……本当に細かく見て調整していってます。

——その作業は何人くらいのスタッフで行っているんですか？

山名：直すべき問題箇所と、その修正方法を決めるのは僕で、プログラムを直すのは10人くらいでやってます。また、それと同時に堀井さんがバランスを取っているんで、そっちで変更があると、それもすぐに直していく。まぁでも、総仕上げですよ。細かい抜けを見直しているという感じです。

——実際のゲーム内容についてですが、今回、馬車は登場しないようですが、仲間の入れ替えはできないのですか？

山名：今回はシナリオの進み具合によって、自動的に仲間が入れ替わっていきます。『ドラクエⅤ』のイメージに近いかな。ある人が去っても、また別の人が加わる、という感じですね。物語の流れにそって、仲間が入れ替わっていくんで、仲間の入れ替えをする必要はないです。

——シリーズおなじみのカジノに関する情報がまだ出てないんですが、新しいミニゲームなどは登場するんですか？

山名：ありますよ。オーソドックスな、ポーカーとスロットももちろんありますけど、新しいのもありますよ。どんなものかは秘密だけど。でも今回は、カジノ以外にも、モンスターパークや移民システムなど、物語を進める以外にも、楽しい要素をたくさん用意してますので、いろんな遊び方ができると思いますよ。みなさんに早く遊んでいただけるよう頑張ってますので、もう少々お待ち下さい。

（有）ハートビート代表取締役 山名 学

モンスターを収集して自分だけのパークを作れる!!

『ドラクエⅦ』では、モンスターを仲間にできない。だがその代わりに今回は、冒険で仲よくなったモンスターを、モンスターパーク（以下Mパーク）に集めることができるようになった。しかも、ゲーム中に登場するモンスターは、ほとんど集めることが可能らしい。



◀モンスターと会話もできる。



▲このモンスターじいさんが、Mパークの管理人。

POINT

「生息図」を入手することでどんどん大きくなっていくモンスターパーク

最初はMパークには平原しかなく、集められるモンスターにも制限がある。そこで、生息図を入手し、土地を増やしていけば新たなモンスターを集めることが可能だ。

▼彼が土地を作ってくれる。



◀モンスターによって生息できる土地が違う。


▶沼地ではドロヌーバなどがいる？

山名氏CHECK!!



「モンスターのコレクション要素はモンスターパークだけではないので、長い間楽しめますよ」

『ドラクエⅤ』からモンスターを仲間にして戦闘できるというシステムを採用してきました。今回はモンスターコレクションの新しい楽しみとして、仲よくなったモンスターをひとつの場所に集められるMパークを作ったんです。これが動物園みたいで結構楽しいんですよ。ただ、最初から多くのモンスターを集められるワケではなくて、まず始めにモンスターが住む場所を作れる「生息図」を集めて、このMパークの土地自体も広げていかないといけないんです。この土地は、ある程度自由に作っていけるので、プレイヤーごとにMパークのマップが違ってきてオモシロイですよ。それと、このMパークには、ほとんどの種類のモンスターは集められるんですけど、同じ種類のモンスターだけはパークで一度にたくさんは集められない。でも、「スライムを何十匹も集めたい！」っていう人も多いでしょうから、そういう方たちは、「モンスター宿舎」を建てて下さい。そこでは、登録したモンスターだけを集められるんですよ。もちろん、その宿舎で集められる数にも限度があるので、同じモンスターばっかり集めているとスグにいっぱいになってしまいますけどね。

Mパーク以外にも、戦ったモンスターの細かいデータを記録できる「モンスター図鑑」や、モンスターに転職できるアイテム「モンスターの心」など、モンスターのコレクション要素に関しては、盛りだくさんの内容なので、深く楽しめると思いますよ。

こ こ ま で わ か っ た 『D Q Ⅶ』

自分のパークにモンスターを集めることができる!!

モンスターパーク

モンスターパークでのモンスター集めの流れを紹介!!

Mパークでモンスターを集めるには、まずモンスターじいさんに会わなくてはいけない。その後、戦闘でモンスターと仲よくなれば、戦闘後にモンスターが自分で、Mパークに向かう仕組み。上で書いているように、モンスターによって生息できる土地が違うので、生息地がないモンスターは集めることはできないようだ。また、モンスターと仲よくなる方法は不明。ＧＢ『ＤＱモンスターズ』のように肉をモンスターにあげたりするのかな？


▲外では基本的に１種類につき１匹しか集められない。

❶モンスターじいさんに会う
▼まずはこのおじいさんに会わないと始まらない。案外、ゲーム序盤に登場するらしい。





❷戦闘でモンスターと仲よくなる!!
▲友好度なんてものがあるのかも。倒しすぎは禁物？

❸モンスターパークにモンスターが住みつく
▼仲よくなると、自動的にモンスターがMパークに。やはり全モンスターを集めたい!!



POINT

同じ種族を集めたい場合はモンスター宿舎で!!

Mパークでは基本的に同じ種類のモンスターは集めることができない。でも、なかには同じモンスターを何匹も集めたいという人もいるはず。そういう場合は、Mパーク内にモンスター宿舎を建築し、登録すれば大丈夫。宿舎では、同じモンスターだけを一度にたくさん集めることが可能だ。ただし、建築できる宿舎の数にも制限があるので、登録するモンスターの選択には慎重に。



▲宿舎では、登録したモンスターだけを飼うことができる。



▶何体まで飼うことができるのかが、気になるところだが……。



山名氏CHECK!!

「会話をすると『DQⅦ』の世界の深さを感じられます」

現実の世界で人と会話してて楽しいのは、リアルタイムに話題が変わっていくところですよね。だから、ゲーム進行に合わせて、システマティックにイベントのことだけを仲間が喋っても、楽しくないと思うんですよ。もちろん、そういった会話もありますけど、それよりも、町の人との会話内容などによって、仲間の話題や反応が変化していくほうが楽しいですよね。だから『ドラクエⅦ』では、そういう小さなことに対しての会話メッセージもこと細かに用意されているんです。いろいろなシーンで仲間と会話することで、例えば「あ、さっきの話にはこういう裏話もあったのか」というような、『ドラクエⅦ』の世界の深さみたいなものを感じられると思いますよ。

戦闘時の会話に関しては、当初、単調になりがちだったので、攻撃のためのAIのほかに、会話用のAIを作ってみたんですよ。会話用AIというと大げさなんですけど、プレイヤー（主人公）の行動を逐一、仲間が全部見張っていて、会話するための要素を記憶していきます。例えば、主人公が攻撃を外した場合は、「外してやんの」とか「何してるの！」といったセリフを、的確に喋ってくれるんです。これを非常に人間くさく作るのが結構大変だったんですけどね。ちなみに、戦闘のヒントもちゃんと言ってくれますので、戦闘用AIと一緒に使うと、より楽しく戦闘ができると思いますよ。ＲＰＧの戦闘って、シビアなイメージがありますけど、『ドラクエ』では、シビアなだけじゃなくて、本当にオモシロイという戦闘をやりたかったんです。そういう点で、仲間と会話できるというのは、『ドラクエ』にふさわしい感じがしますね。

『ドラクエ』って、ただ草原を歩いて移動しているときも、もちろん戦っているときも、いつも仲間と一緒にいますよね。彼らといろいろ話しながら旅をしていくのって、本当に「ともに冒険している」と実感できるんです。皆さんにもたくさん会話してもらいたいですね。



フィールド 洞くつ など

仲間の話す内容は状況によってさまざまに変化していく!!

『ドラクエⅦ』で、いちばんのウリと言っても過言ではないのが、「会話システム」。その名のとおり、このシステムは仲間と会話できるというもの。会話内容は、町へ入ったとき、人と話したときなど、会話する状況によって変化し、「仲間と冒険している」という感覚がひしひしと味わえること間違いなし。

キーファ



◀ある村で、人生を悲観するおじさんが。この人に対するキーファの感想は？

▶と、こんな感じ。この後、キーファはどういうセリフを続けるのだろう？

マリベル



◀なにかを隠している感じのおじさん。いかにもあやしそう。

▶そこでマリベルと会話すると……。彼女も、彼に対して同じ印象らしい。

同じ状況でもキャラよって内容も変化する

同じ状況でも、会話するキャラが違えば会話内容も当然違ってくる。キーファは王子らしく冷静な反応で、マリベルだとワガママで言いたい放題といった具合に、個性的な返事が返ってくる。会話を使えば、仲間のことをより深く理解できるはず。

ここまでわかった『DQⅦ』

本当に仲間と冒険している感覚が味わえる!?

会話システム

▼ちょっとさびれた村。ふたりはこの村をどう思っている？



キーファ



▲さすが王子様。冷静に村や村人を観察している。

マリベル



▲なのにマリベルは、村のことなどどうでもいいみたい。

戦闘

主人公や仲間の行動で変わっていく戦闘中の会話

仲間との会話は、町や洞窟だけでなく、戦闘中も可能だ。しかも、主人公の行動や、敵の行動などによって、会話内容が変化していくのにはビックリ。しかも、敵の弱点や戦闘でのヒントなども教えてくれるらしい。

モンスターが逃げた場合

▼スライムベスが逃走。そこでマリベルと会話すると……。



▶ちょっと弱気な発言をするマリベル。

主人公が回復すると……

ＨＰが危なくなったので回復。その後会話すると、仲間からは右の写真のようなメッセージが。



キーファ



マリベル



守備力が下がると……

主人公の守備力が下がった場合に会話すると、励ましてくれたり、注意してくれたりと優しい。



キーファ



マリベル



ここまでわかった『DQⅦ』

なんと! 住民同士を交換できることが判明!!

移民システム

世界中から住民を集めて自分なりの町を作ろう!!

以前にも紹介した移民。これは、ある人物のもとへ移民希望者を集めていくと、町が成長していくもの。しかも、メモリーカードを使った住民の交換ができるうえ、住民の職業や性別などで、町の成長の仕方も変化するらしい。移民希望者の数は限られているので、交換が重要になってるようだ。



▶世界のどこかにいる、このおじいさんに会って、町を作るということを聞く。



▶移民希望者を何人か連れていくと、畑ができたりして少しだけ発展。

▶さらに住人が増えると、家が何軒も。住民の交換はどのように行われる?



『ドラクエⅦ』に採用されたシステムのなかで、僕がイチバン気に入っているのが、この移民システムなんです。このシステムは、移民希望者を集めれば、どんどん町が発展していくだけじゃなくて、メモリーカードを使って、集めた住民同士を友だちと交換することもできるんですよ。ゲーム中にいる移民希望者は、人数や職業、性別などが決まってますが、町は集まった住民の職業や性別などによっても、成長の仕方が変化していくんです。だから、他の人とはまったく違った町を作りたい場合は、交換できる人が多いほど楽しめるんですよ。しかも、交換したキャラクターは、ステータスを見れば、もとは誰のキャラクターかひと目でわかるので、自分のキャラが、遠い場所に住んでいる自分の知らない『ドラクエ』ユーザーのところにいたりしたらオモシロイですよね。このシステムは、今までの『ドラクエ』にはなかった新しい楽しさだと思ってます。今度、個人的にサーバを開いて、コードを入力すると自分の移民が探せるコーナーを作ろうかと、思っているくらいですから。



山名氏CHECK!!

「住民の交換が可能なので、友だちが多いと楽しめます」

3Dになり、新たな世界を作り出した『ドラクエⅦ』

『ドラクエⅦ』が、今までのシリーズと大きく異なるのが、世界が3Dで描かれている点だろう。そのため今作では、マップが回転できるようになっており、そのシステムを利用した、斬新な仕掛けや謎なんかも用意されているようだ。

ちなみに、3Dになったからと言って、プレイしにくくなったということはないので安心して。



◀建物の裏を覗くことで、新たな発見があることも……。



山名氏CHECK!!

「3Dになって楽しくなった、と思われるよう、さまざまな部分に神経を使ってます」

今回の制作で命題だったのが「楽しい3D」。3Dにすると、見えない部分が多くなるうえ、マップが回せることで、方向もわかりづらくなる。そういう苦痛に感じる部分は、マップを回せないようにしたりして、苦痛にならない工夫をしています。今までの『ドラクエ』ユーザーが「3Dになって楽しくなった」と言って貰えるように調整しています。

マップを把握したい場合は上空視点で



マップは回転できるだけでなく、上空から見ることもできる。大きな建物の中やマップなどで迷ってしまった場合は、上空視点からマップの全体像を把握すれば、出口が見つかるかも。

ここまでわかった『DQⅦ』

『ドラクエ』のイメージを壊さず構築された世界

3Dマップ

いろいろな物に「触れる」リアルな世界

3Dで構築された『ドラクエⅦ』の世界では、いろんな物に触れて持ち上げることが可能。



▲目の前にキレイな花が。ちょっと摘んでみたい……。



▶なんと持つことが可能。これを利用したイベントがあるかも。


Nintendo®
NINTENDO64
糸井重里の
バス釣りNo.1®
決定版!
好評発売中
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）
振動パック・つりコン64対応

MOBILE GAME TIMES



WS『SDガンダム GGENERATION』を筆頭に、GB『メタルギア』『スターオーシャン』など、ビッグタイトルが目白押し。今月も携帯ゲームファンは目が離せないぞ!!

SLGファン、ガンダムファンは見逃すな!! 『SDガンダム』シリーズに最新作がお目見え

WS SDガンダム GGENERATION ギャザービート

CREATOR DATA 公表せず

進化した『SDガンダム』の世界!

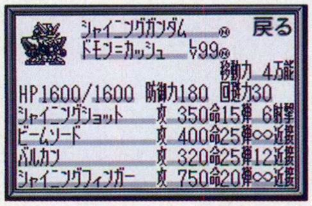
昨年発売された「Gジェネ」のWS版。本作オリジナルを含む150以上のユニット、190以上のキャラが登場し、1年戦争をベースにした壮大なストーリーを展開していく。今回は、パイロットの乗り換えやパーツの購入、MSの改造など、カスタマイズ要素がパワーアップされ、いちだんと〝自分流の戦い方〟を追求することができるようになった。また、単なる改良にとどまらず、キャラクターが固有のセリフを発しながら強力な攻撃や特殊な技を行う「セリフコマンド」、シミュレーション中に任意のキャラクターと交信することでさまざまな展開が起こる「IDコマンド」を新たに追加。戦略性、イベント性ともに格段にアップし、遊びやすく、充実したつくりになっている。



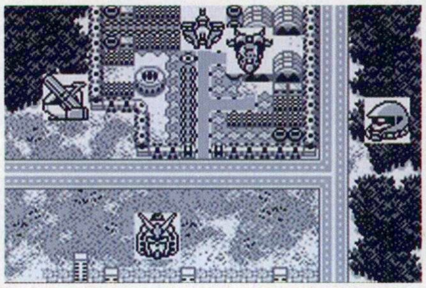
▲バトルは最大3対3。初代から最新作「∀」までの全シリーズからキャラクター・ユニットが出演。本作オリジナルのMSも登場する。



▲ステージ間のバックステージ画面では、さまざまなカスタマイズを行える。



▲カスタマイズしだいで、バトルの展開は有利になる。最強のMSを作り上げよう。



▲マップ上のユニットは『エモーショナル〜』の約2倍の大きさで、見やすい。

DATA	
発売元	バンダイ
発売日	7月予定
価格	3,800円[税別・予価]
※ワンダーウェーブ対応	

SLG

大容量ROMを採用し、グラフィックもパワーアップ

前作『エモーショナルジャム』の16メガから一挙に2倍となる32メガROMを採用。一枚絵を使用したイベントが大量に投入されるなど、システム、ストーリーだけでなくグラフィック面でも前作からいちだんと強化されている。WSならではの美しいグラフィックは、物語を大いに盛り上げてくれるはずだ。またBGMとして、原作のオリジナル曲を20曲以上収録。ファン必聴だ。





注目

PSとのリンクが実現!?

本作は、赤外線機能を使ってPSと連動する「ワンダーウェーブ」に対応予定。詳細は不明だが、本作で育てたユニット・キャラをPSソフトでも使えることが予想される。当然、PS版最新作の登場も考えられるが……。



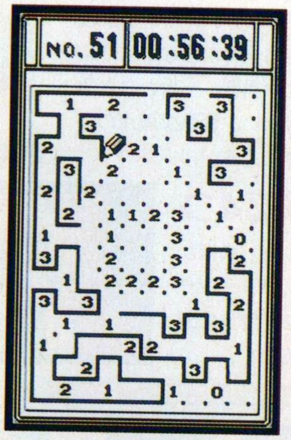
▲今回入手したPS版の画面。詳細を入手しだいお伝えするのでお楽しみに。

WS スリザーリンク

CREATOR DATA 企画●(株)ニコリ

シンプル&ハマるPZLが登場

画面上に記された数字に注意して点を結び、輪を描いていく、シンプルかつ奥の深いPZL。初心者でも簡単に遊べる「チュートリアルモード」ほか、プレイヤーのレベルに合ったモードを用意。また、問題の自動生成機能も搭載されており、何度でも楽しめる。もちろんWSの携帯性を活かし、プレイ途中でもセーブ、中断することが可能。時間と場所を気にせず気軽にプレイしよう。



▲0～3の数字は、その数字の周りに引かれる線の数を表す。線がひとつの輪になれば完成だ。



▲一度プレイしたら誰もがハマるPZL。丁寧にルールを説明してくれるので、初心者も安心。



◀クリアするとごほうびに、カワイイ文字やイラストが出現。さらにやる気がアップするはず。

DATA
PZL／バンダイ／4月20日／3,000円［税別・予価］

WS 三國志Ⅱ for WonderSwan

CREATOR DATA P●シブサワ・コウ M●向谷 実

キミは中原の覇者になれるか!?

群雄割拠する中国全土の統一を目指す歴史SLG。敵国同士を戦わせたり、敵武将を寝返らせるなど多彩な計略が用意され、権謀術数渦巻く乱世が体験できる。

DATA
SLG／コーエー／発売中（4月6日）／4,200円［税別］



▲人材を活かして富国強兵に努め、巧みな外交戦略で支配地を拡大していく。

WS 燃えろ!! プロ野球 ルーキーズ

CREATOR DATA 公表せず

あの『燃えプロ』が帰ってきた!!

TV中継を思わせる迫力の〝ピッチャー視点〟で一世を風靡した野球ゲームがWSで復活。オリジナルキャラを育ててプロで活躍させる、育成モードを新たに追加。

DATA
SPT／ジャレコ／発売中（3月30日）／4,200円［税別］



▲『燃えプロ』ならではの〝ピッチャー視点〟は健在。もちろんデータは最新のものを使用。

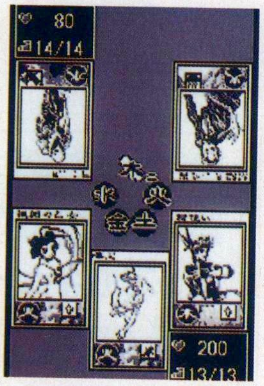
WS 東京魔人學園符咒封録

CREATOR DATA D●今井秋芳 CD●南志安永 M●新田高志

4種類の符が持つ効果とは?

何度もお伝えしてきたようにカードバトルを採用した『符咒封録』には、今までのシリーズに出演した全主要キャラを含む、250枚以上の符（カード）が登場する。これらは「人物符」「土地符」「式神符」「法術符」の4種類に分けられるが、各符がどんな役割を担っているのか、改めて紹介しよう。

DATA
発売元●アスミック・エースエンタテインメント
発売日●7月予定
価　格●4,800円［税別］
AVG



◀それぞれの符を駆使した戦いが要求される。

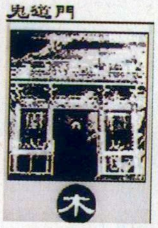
カードの種類は4つ

人物符



▲バトルの中心となる符。場に3枚まで置くことができ、相手の人物符や相手そのものを攻撃する。

土地符



▲場を支配する5つの属性レベルを上下させる。属性レベルが上昇すると、同属性の人物符に好影響を与える。

式神符



▲人物符に各種効果をもたらす。憑依と結界の2種類があり、憑依は特定の、結界は人物符を含む場全体に有効。

法術符



▲プレイヤーのAP（行動力）を高めたり、特定の人物符を直接攻撃するなど、プレイヤーの援護を行う。

電撃魔人学園 スペシャル企画第3弾!! オリジナルテレカ全員サービス!

「スペシャル企画」第3弾は、『電撃魔人学園』特製テレカを読者の方全員にプレゼントしちゃうというもの。もちろんデザインは、『符咒封録』の原画を担当している南志安永氏の描き下ろしだ。次号でさらに詳細をお伝えするのでお見逃しなく！



絵柄は次号で!!

レア符プレゼントも募集中!!

ほかでは絶対手に入らない4種類のレア咒符の中からお好きなカード1枚を各25名の方に、また、4種類すべてのカードを5名の方に差し上げます。応募方法は、ハガキに住所・氏名・年齢・欲しい咒符の番号を記入し、右下の応募券を貼付のうえ、編集部「魔人レア符プレゼント」係まで送付のこと。なお、当選者の方には後日、編集部宛てにお手持ちのソフトを送っていただく必要がありますが、ソフト移送中等におけるトラブルについては一切責任を負いかねますので、予めご了承ください。



①醍醐



②京一



③小蒔

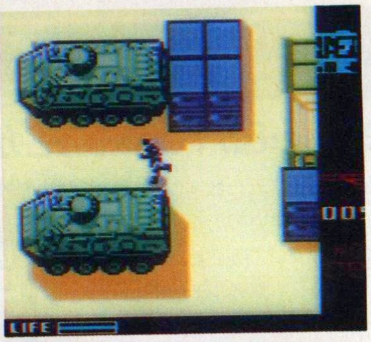


④葵

GB メタルギア ゴーストバベル

CREATOR DATA P、企画●小島秀夫 D、GD●野尻真太 SW●福島智和

過酷でスリリングな任務がキミを待ち受ける



◀独裁軍事集団の本拠地へ潜入し、核搭載兵器「メタルギア」を破壊するのが目的だ。

潜入工作のプロフェッショナル「ソリッド・スネーク」となって、隠密裏にミッションを遂行していくACT。壁に張りついたり、ほふく移動したりといったさまざまなアクションを駆使して、敵に見つからないようにすることが重要。一瞬たりとも気の抜けない、緊張感満点のプレイが味わえる。



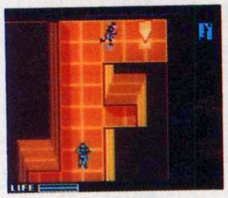
▲敵に発見されると「危険モード」に突入。果たして逃げ切れるか!?



▶無線機による仲間との会話を通じて、クリアのヒントを得ていく。

モードは全部で4つ

本編である「ストーリー」のほか、アクションを練習する「VRトレーニング」、通信ケーブルを使った対戦モードなどが楽しめる。



◀まずは「VR〜」でアクションをマスターしよう。

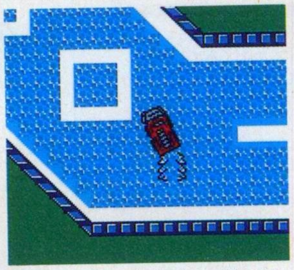
DATA
発売元●コナミ
発売日●4月27日
価 格●4,500円［税別］
※GBカラー専用
ACT

GB パーフェクトチョロQ

CREATOR DATA 公表せず

真のチョロQレーサーはキミだ!

〝チョロQ〟を使ってレースを展開していくSLG。GBカラー専用となる本作は、ボディをカスタマイズすることで、これまでは走れなかった荒地や断崖絶壁、海の上も自由自在に走行OK。さらに世界が広がった。また、広大なマップを旅しながらさまざまなイベントをクリアしていくなど、RPG要素も満載。



▲通常のRCGではなく、ターン制のSLGで対戦する。



▲「チョロQゴルフ」のようなミニゲームもある。



▶ボディ、ゼンマイ、タイヤなどパーツは全部で250種類以上! 最高のセッティングで勝負に挑め!!

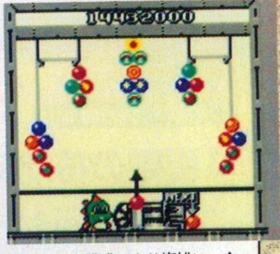
DATA SLG／タカラ／8月中旬予定／3,980円［税別］／GBカラー専用

GB パズルボブル4

CREATOR DATA 公表せず

さらに手ごわい第4弾

同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく人気PZLシリーズ最新作。今回は新たに、左右のバランスに注意しながら滑車の先についたバブルを消すステージや、おじゃまバブルなどの多彩なバブルが登場し、さらに奥が深くなった。ステージ数も全135面とボリューム満点だ。



▲ステージ構成はより複雑に。全ステージクリアを目指せ!

DATA PZL／アルトロン／4月28日／3,800円［税別］

GB 名探偵コナン〜奇岩島秘宝伝説〜

CREATOR DATA 原作●青山剛昌

仲間と一緒に真犯人を見つけ出せ!



▲状況に応じて、蘭や小五郎の仲間にチェンジしよう。

ご存じ「コナン君」が難事件に挑むAVG第2弾。奇妙な石像が散在する「奇岩島」で発生した連続殺人事件の真相を解明していく。前作同様、いろんなキャラを操ることで捜査が進展する「キャラクターチェンジシステム」を採用。プレイヤーの名探偵度評価システムも健在で、評価によって特別なシナリオがプレイできるようになる。



▶島に伝わる2体の黄金像をめぐって、惨劇が巻き起こる。

DATA AVG／バンプレスト／発売中（3月31日）／4,500円［税別］

GB シルバニアメロディー〜森のなかまと踊りましょ!〜

CREATOR DATA 公表せず

とってもキュートなリズムACT

可愛いキャラクターが人気の『シルバニアファミリー』を題材にしたリズムACT。流れるメロディに合わせてタイミング良くボタンを押せば、『シルバニア』の仲間たちが愉快な踊りを披露してくれる。プレイ内容によってリアルタイムに難易度が変化するので、音ゲーの苦手な人も安心。手軽に楽しめる。



▲プレイ成績に応じてレベルが上下し、リアルタイムに難易度が変化していく。



◀ステージは全部で10。「森のキッチン」や「森の学校」など、お馴染みの場所が登場。

DATA ACT／エポック社／発売中（3月17日）／3,980円［税別］

GB スターオーシャン ブルースフィア

CREATOR DATA 開発●トライエース

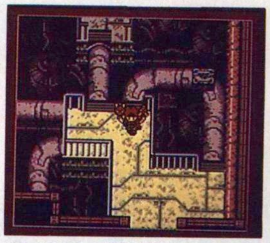


シリーズ最新作はGB!

SFC、PSで好評を博したRPGシリーズがついにGBに登場。PS版『セカンドストーリー』の続編となる完全オリジナルの物語が展開する。一方、システム面では、スキルがさらに細分化されキャラメイクの楽しさがアップ。ほかにも500種類に及ぶアイテム生成、PZL&ACT要素をふんだんに盛り込んだフィールドなど、PS版を進化発展させた内容に仕上がっている。

クロード

◀ちょっぴり可愛くなった（?）前作の主人公。今度はどんな活躍を見せてくれるのか楽しみだ。



▲PS版から2年後が舞台。かつての仲間たちが集まり、再び冒険に立つ。



▶戦闘システムもPS版を継承。プレイヤーは任意のキャラを操作し、他キャラはAIで動く。



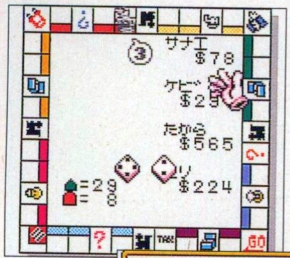
◀多くのキャラの中から3人のメンバーを選んでパーティを編成する。なお、育てたキャラを使った通信対戦も可能だ。

DATA RPG／エニックス／夏予定／価格未定

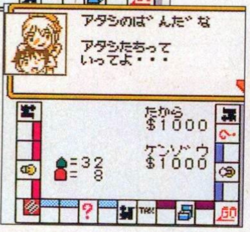
GB DXモノポリーGB

CREATOR DATA 公表せず

超定番TBLが『DX』シリーズに登場



ボード上を移動しながら止まったマスで不動産取引を行い、財産の独り占めを目指す定番TBL。個性豊かな15人のCPUキャラたちが登場し、駆け引きに富むプレイが楽しめる。なお、過去のプレイ状況を確認できる「プレイヒストリービュー機能」を搭載。自分のプレイ傾向を把握し、今後の戦術を練るのに役立つ。



▶CPUキャラは15名。いずれ劣らぬくせもの揃いだ。

▲土地や建物の権利を活用して相手を破産させよう。

DATA TBL／タカラ／4月28日／3,980円［税別］

GB 爆球連発!! スーパービーダマン 激誕! ライジングヴァルキリー!!

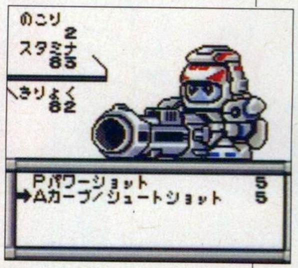
CREATOR DATA 公表せず

最強のビーダマンでライバルを倒せ

「ビーダマン」と呼ばれるメカを使ったビーダマバトルが熱いRPG。ビーダマンは新たなパーツを購入し、改造を加えることでパワーアップさせることができる。バトルを重ねてお金を貯め、ビーダマンを強くしよう。最終目標は、「全日本ビーダー・トーナメント」での優勝だ！



▲最強の"ビーダー"となるため武者修行の旅へ。



▲人気の『ビーダマン』の世界をゲームで完全再現。



◀お金を貯めて、強力なパーツを手に入れよう。

DATA RPG／タカラ／発売中（3月24日）／4,500円［税別］

NEO・GEO POCKET Memories Off Pure

CREATOR DATA CD●さささきむつみ

中学生の"ピュア"な恋愛を楽しもう

PSで好評を博した恋愛AVGが、新シナリオでネオポケに登場。PS版より以前、主人公の中学時代の物語が描かれ、桧月彩花、今坂唯笑のふたりがヒロイン。プレイヤーがどちらを選択するかで、物語は大きく変化していく。ネオポケならではの美しいグラフィックにも注目だ。



▶PS版のファンにはお馴染みの女の子が登場。



▲PS版同様、選択肢に応じて物語が変化していくAVGだ。

表情が豊かに動く!





桧月彩花

成績優秀・容姿端麗。PS版では主人公と恋人同士だが、現在はまだ恋人未満の間柄。

DATA AVG／キッド／4月27日／4,800円［税別］

GB サクラ大戦GB 〜檄・花組入隊!〜

CREATOR DATA 公表せず

GBで『サクラ』咲く!

シリーズ通算で160万本のヒットを記録している、あの『サクラ大戦』がついにGBに登場。詳細は不明だが、豊富なミニゲームや、キャラたちとのリアルな会話が楽しめる「LIPS」など、おなじみのシステムは健在。さらに、GBならではの要素も盛り込まれるとのこと。続報に期待！



▲TVアニメ化も決定し、『サクラ』ワールドがますます広がる。

DATA AVG／メディアファクトリー／夏予定／価格未定／GBカラー専用

Maids in Dream

いつか ご主人様に……

ハートがぽかぽかしてくる苺のハーモニー
ご主人たまにだけ、聞かせてあげるね♡



ごきげんよう、ご主人様！　先月お約束したとおり、今回は苺の写真をお持ちしましたわ。ふふっ、苺ったら、ご主人様が買い与えたウサギのぬいぐるみを、大事そうに抱えて……。あの娘、ご主人様のために、毎日ハーモニカの練習を欠かさないのですよ。そんな健気な苺の壁紙、どうぞ、ご主人様のディスプレイに置いてやってくださいまし。ええ、こちらの壁紙は、「電撃姫」CD-ROMに収録されていますから。もちろん、苺以外のメイドさんの壁紙もたっぷりとございますのよ。来月は、椿のしなやかな肢体をご覧くださいませ！

Maids in Dreamは電撃姫で好評連載中!!

※「姫CD-ROM」については、P.154をご覧くださいね、ご主人様♡

ゲーム広告の仕掛人



foom代表
福井美行

なんか新しいこと始めようと思い新会社を設立。foomは、福井roomの略で、〝ふーむ、なるほど〟と感心される仕事をしたいという意味。

PS2ヒステリシスにジェラシー!?
X-Boxの成否を握るもの

他にニュースはないのかと思うほど、PS2はすべてのマスコミを飲み込んで、連日大量に報道された。アングラなマスコミの間では、ネガティブな記事もあったが、PS2の市場導入は、客観的に見て大成功と言えるのではないか。

なぜ、PS2は、ここまでの大ブームを巻き起こすことができたのか。こうしたスーパーヒット商品が出現するには、何らかのメカニズムがあり、PS2は、そこにハマったと言えよう。

スーパーヒット商品が生まれるメカニズムの研究者によると、商品自体が持つエネルギーによって火がついた市場は、あるレベルまで達すると一斉にまとまって、一つの方向に向かっていくヒステリックな現象が起こると言う。日本人は、比較的均質な生活レベル、価値観を持っているため、その傾向は米国なんかよりはるかに強いらしい。さらに、そうしたハイな状態において、十分かつ迅速なプロモーションを行うと、半ば永続的なブランドポジショニングを得られる。言い換えれば、永続的に寡占的な市場を確保することができるということだ。

このヒステリシス理論をPS2に準えると、開発者自らが語る壮大かつ現実感あるビジョンが発火地点となり、その期待感が高まり、あるレベルに達した状態で、PSフェスが開催され、驚愕のグラフィックを目の当たりにしたマスコミが、大量の〝絶賛〟情報を流布し、その結果制御不能な爆発を起こしたと分析することができる。

また、エンタテインメントという分野で言えば、『タイタニック』や宇多田ヒカルのように「刺激」と「癒し」が共存するアーチストや作品がスーパーヒットする傾向も見られる。この点でも、〝エモーション〟をコンセプトに掲げたPS2は、当てはまる。

翻って、例えば、たまごっち、ファービー、プリクラ、だんご3兄弟、等について言えることは、確かに一世を〝一瞬〟風靡することはできたが、そのブームの冷え込みは、残酷なほど早かった。これらはすべて、ヒステリシスを起こすメカニズムのどこかに欠陥があったと考えられる。ブランドとして認知されるほど確固としたビジョンもなければ、「刺激」と「癒し」が共存しない商品として認識されてしまうと、一時的なブームは起こせても、継続はしないのだ。

DCが、スーパーヒットに至らず、苦戦しているのは、湯川専務のTV-CMのようなプロモーションで発火させようという試みが、メカニズム上の欠陥となり、一次的には話題は作れても、永続性を持たせることはできなかったのだ。

マイクロソフトのWINDOWS95は、このようなヒステリシス現象を起こした好例で、ビジネスOSの覇権を長い間握ることができた。とはいえ、ビジネス分野では、エンタテインメントで起こるような爆発的なファッド(流行)には至らず、PS2の今回の現象は、WINDOWS95以上のパワーあるヒステリシスと言えよう。

マイクロソフトもその点は重々承知しているからこそ、ホームエンタテインメントでのヘゲモニー(覇権)争いに首を突っ込んできたのだろう。そして、かねてより噂のゲーム機「X-Box」を、ついに発表した。3月10日に日米同時に発表。これは、どう考えてもPS2の発売に対するカウンターであり、勝負を賭けたと言えよう。発表の切り札は、日本の大手ソフトメーカーの参画表明であった。コナミ、ナムコ、コーエーの概ね歓迎する旨のコメントが、PS2の対抗馬としてのリアリティを持たせた。

しかし、X-Boxの発表は、あまりのPS2の爆風にかき消されたような気がする。発売が1年半後ということは、今回の発表のインパクトを軽減した。ドッグイヤー(註1)に換算すれば、「10年後に発売」と言っているようなもの。むろん、これからが勝負であるし、PS2に死角がないわけではない。ソフトメーカーもPS2の1社独占状態は、当然嫌なわけで、それがX-Boxにとって、最大の追い風になると思う。

株式の時価総額が韓国のGNPに匹敵するマイクロソフトと、個人資産が12兆円という世界一の大富豪ビルゲイツが本気になれば、すごいことができそうだけど、エンタテインメントの世界特有のスーパーヒットのメカニズムをどれだけ重視するかで、成否を分ける気がする。

一般的に寡占化が進むと、ハードメーカーのプロモーションはパブリシティが主体となり、広告は補完要素になる。WINDOWS95しかり、PS2しかり、である。

僕的には、競合がひしめき合って、広告で凌ぎを削るのをウォッチするのが好き。なんて、相当無責任な発言だけど、事実、PSとSSが競合していた時代は、とてもエキサイティングで、興味深かった。だからこそ、X-Boxが参画して、暴れまわって欲しいのだ。



イラスト／TAMITO SUZUKI

註1：「ドッグイヤー」＝インターネットなどのハイテク産業の技術革新は、あまりに急激で1年の変化が他の産業の7年に相当すると言われている。犬の寿命が人間の7分の1と言われているところから、ドッグイヤーという言葉が使われるようになった。

お水の花道 ★Omizu-no Hanamichi★

公認

業界初 "お水" SLG

生みの親に聞きました「お水」ゲーはここがグー

PS

というわけで、このゲームのグーなところを、いちばん心得ているはずの制作者に直撃。お水話に花が咲いたので、今回はフランクに会話を進めてみました。

DATA
発売元●平和・ポニーキャニオン・共同テレビジョン
発売日●7月6日予定
価　格●6,800円[税別]
メモリーカード●1
PCS（Bタイプ）対応
SLG

「女の子との会話はかなりいけています」

『お水の花道』
企画・シナリオ担当
中村和義氏



タレント、マネージメントを経たのち、作家に。テレビ番組や舞台などの構成作家として活躍中。ゲーム作家としては、『お水』が2作目。



▶その道のメッカは六本木。これ、見覚えありますか？

★聞いてわかったこと!★

1 リアルで奥深い会話をエンジョイ!



女の子との会話システムは、このゲームの自慢。会話中にキーワードを選ぶことで、話題豊富な会話を交わすことができる。スゴイかも……

2 おなじみの業界ルールが満載!!



中村氏が自らクラブを取材(!?)して、業界用語をきっちりおさえてあるほか、実際と同じの指名システムもあるとか。指名料はいくら？（笑）

3 多彩なエンディングがキミを待つ



1年間というプレイ期間を終えると、女の子から評価を受けて、エンディングに。その数100パターン以上というから驚き。ボリュームもあるぞ。

原作の人情ストーリーに育成SLGの魅力をプラス

――ハッハッハッ、じゃあ中村さん、『お水の花道』を手がけることになったきっかけを教えてくれますか？

中村：もとはメーカーさんの、「何か新しいゲームを作りたい」という意向があって。それなら、TVドラマでも人気の『お水の花道』をゲーム化したら面白いよねってことで作り始めました。原作の人情物語を活かしつつ、プレイヤーもお客さんとしてクラブの雰囲気を満喫できちゃう、なんてなんともぜい沢な作品ですよ。

――本当!?　それじゃ、基本的に原作と同じ物語が展開すると考えても？

中村：もちろん！　登場する6人のコンパニオンのうち、明菜はほぼ原作どおり。ほかの5人は、例えば五月がお店のナンバー1だったりと、原作やドラマの設定を採り入れながら、オリジナルのシナリオが進行していきます。キャラを6人揃えたのには理由があって、清楚でおとなしいお嬢様とか、いろんなタイプの女の子を用意して、誰でも好みの女の子が見つかるようになっています。

ちなみに、僕はお嬢様タイプのさやかがお気に入り。実はさやかだけはゲーム版の完全オリジナルキャラなんですけど、これは原作の理花さんに描きおろしてもらいました。

――OKOK。それじゃ、特にこだわった部分はどこなんですか？

中村：ゲームは、クラブ“パラダイス”を地域1番店に発展させる「店長モード」と、お店で女の子との会話を楽しむ「お客モード」のふたつで進行していきます。このお客モードで重要になる会話は、人工知能を研究したんです。特定の話題を選んで会話を続けていくシステムなんだけど、これだけでもめっちゃ楽しめちゃうほどの仕上がり！　あいさつや天気とか、なにげない話題から始まって、女の子の近況から、時には政治の話に及んだり。さらに同じ話題でも、女の子ごとに会話の内容が違って、例えば、一流大学出身の五月は、政治の知識も豊富なので、より深くつっこんだ話題に進んでいって、政治に疎いほかの女の子では、知らないなりの会話をします。会話の内容で女の子の成長度合いを知ることができるし、何より会話自体が楽しい！

――もしかして、女の子と恋愛関係に発展したり!?

中村：“お水”の世界では店長とコンパニオンとの恋愛はタブーなんだけど……ドキッとするイベントはあります。休日にはマップ画面でいろいろな場所に移動できて、女の子と仲良くなれれば、彼女の部屋に行くなんてことも。

――グレート！ 女の子目当てでお店を経営していく、というのもありだね！

次号予告 お客モードをリアルに体験レポート!?

『お水の花道』ホームページ　http://www.kyodo-tv.co.jp/omizu

ゲームクリエイター・岩崎啓真

ゲーム制作

テクニカルテキスト



X-Boxが発表されてから書こうと思ったら、そのあと泥沼のように忙しくなり、えらく書くのが遅れてしまいました。参ったぜ。

X-Boxの登場で混迷するゲームマシン戦争

今回はX-Boxの発表によって始まったゲームマシン戦争の混迷について。まず、知らない人のために簡単なX-Boxの概要についての解説から始めよう。

発売は来年の秋頃。価格は「戦略的な競争力のある価格」としか表現されていないが、たぶん250〜350ドルの間になるだろうと言われている。8ギガのハードディスクを搭載し、メモリは64メガ（と言っても、グラフィックとメモリを共用する形式なので、標準的な使い方では実質的に使用できる量は48メガ以下と思われる）。CPUはx86系の650MHz。サウンドチップは自社製、グラフィックはnVIDIA社の次世代高性能グラフィックチップを搭載し、性能はPS2の3倍を出すことになっている（ここでは便宜上次世代と書いたが、nVIDIA社のロードマップからすると「次々〜次々々世代」ぐらいになる）。

これについでに10/100Mbpsのイーサネット接続口がついて、記憶メディアはDVD-ROMで、コントローラはパソコンと互換のあるUSBがついているという代物だ。

「今のヘボなデスクトップパソコンのスペックからビデオボードだけを取り替えた」ようなデザインもいいところだが、ともかく、これにNTカーネル（Windows2000で使われているものと同じ）の処理を軽くしたものとDirectXを組み合わせ、ゲームマシンとして発売するというわけだ。正直な感想を書くなら「ホームパソコン再び」といった感じ。

単に名前が「ゲームマシン」というだけで、ホームパソコンと構想的にはまったく同じと考えていいだろう。ただ、今までのホームパソコンと違うのは、明らかに性能的には十分で、少なくともインターネットを回ったりする分にはオツリがくるだけの性能なのは確かだ。

だが、NTカーネルのゲームとの相性の悪さ、さらに付け加えるならUMA（メインメモリとグラフィックメモリを共用する設計の事）からくるバスの辛さ、そしてさらにそのほか、さまざまな事を考えると、本当にマイクロソフトの言っているような性能になるかどうかは正直疑問なところだ。

さらに書くなら、これからマイクロソフトがやらなければならない作業〜NTカーネルの軽量化・DirectXの最適化などを考えると、本当に来年の秋に間に合うのかという疑問すら出てくるが、いずれにしても、これで「これから数年間のゲーム業界の2番手争い」が本格化したのは確かではなかろうか。

2番手争い……と聞いて疑問に思う人もいるだろうから、説明していこう。

まず、よほどの事がない限り、PS2が1番手になるのは見え見えなのだ。というのも、PS1の途方もない量の資産が実質的にすべて継承され、PS2のゲームも遊べて、DVDが見られるゲームマシン……普通に考えて、よほど悲惨な失敗をしなければPS2が敗北をすることはまず考えられない。

だいたい北米への販売が半年後なのも「量産体制を整えて価格を下げる用意をする」（すなわち、僕は半年後、アメリカで売り始める寸前に値段が下がると見ている）ためだし、北米ではすでに3〜4世帯に1台の割合でPSは普及している状態だ。

逆に言うならその莫大な資産を継承し、なおかつ日本で練られたソフトのラインナップを引き連れて上陸するのだから、失敗することは万にひとつぐらいしか考えられない。

このように考えると、現在きわめて好調なドリームキャストは「PS2が登場するまでにどこまで普及台数を伸ばせるか」が勝負になるし、任天堂は「どれくらいの値段で、どのタイミングでどれくらいのソフトを並べてDolphinを発売し、いかにうまくゲーム市場に食い込むか」が勝敗の分け目となる。

任天堂のDolphinが来年末に予定どおりに発売されると考えたとき、当然、ゲームボーイアドバンスとのリンクや、従来のゲームボーイとのリンクなども考えて作ってくるだろう。

となると、一番最後に登場するX-Boxは「PS2が圧倒的な優位に立ちつつも、DCはそれなりの市場を持ち、ポケモンやマリオパーティ（のDolphin版）を足がかりに普及を狙う任天堂の3つのマシンが戦っている市場」に登場することになる。すなわちよほどのアドバンテージがなければ、とても「勝てる」とは言えない状態の中で登場するとしか思えないのだ。

だがまた反面、X-BoxはPCとの親和性がほぼ間違いなくドリームキャストより上で、なおかつゲームマシンとしてのメリットがあり、日本ではともかく、アメリカではまったく売れないということも、ちょっと考えられない。

すなわち、来年〜再来年にかけて「勝っていくソニーによって、押されて小さくなっていく市場」で、マイクロソフト・任天堂・セガの3社が生き残りを賭けて争う……ということになる、と予想できるのだ。だから「ゲーム業界の2番手争い」が始まったと書いたわけだ。

進歩の激しい業界なので、この予想が当たるのかは、なんとも言えないところだが、今、PS2が取っている「上位互換路線」は結局、はるか昔からマイクロソフトなどさまざまなメーカーが採用していて「ことコンピュータの世界では成功することは当たり前」とされているのも、また半面事実だ。それを考えたとき、この予想はあながちハズレではないのではなかろうか。

そして、このように考えたとき、マイクロソフトの持っている莫大な資金は、この戦争を生き延びるのに十分だし、そして生き延びれば勝ち目がゼロではないのも疑いのないところだろう。そうしてみると、マイクロソフトの参入はゲーム業界を大きく変えるキッカケとなるのかも知れない。



イラスト／中野豪


ELF CORPORATION
株式会社エルフ 〒166-8528 東京都杉並区高円寺北2-3-17高円寺NKビル4F エルフホームページ：http://www.elf-game.co.jp
通信販売のご案内 ●現金書留にて、[商品名・ご使用機種名・型番・OS・住所・氏名・電話番号]を明記したメモと通信販売価格8,800円（送料・消費税サービス）を（株）エルフまで、おつりのないようにお送りください。*18歳未満のお客様はご購入にはなれません。また、通信販売でお求めの際には身分を証明できるもの（運転免許証・健康保険証・パスポート等）のコピーを必ず同封して下さい。
（上記証明書のコピーを1度お送り頂いた方は、次回からのご利用の際には必要ありません。）

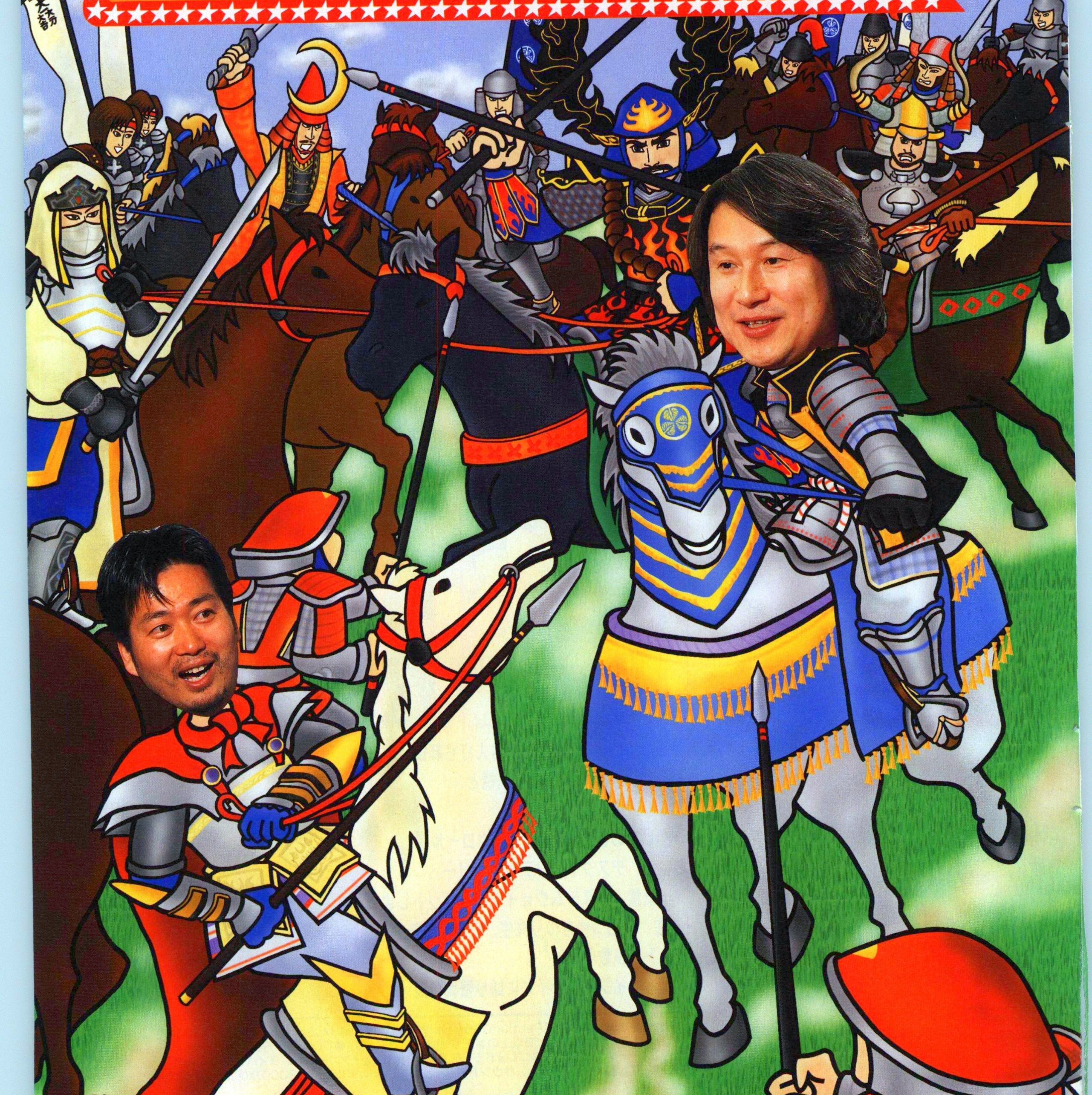
カプコン開発本部長がゲーム業界人の素顔に肉薄

岡本吉起の気になるアソコ™

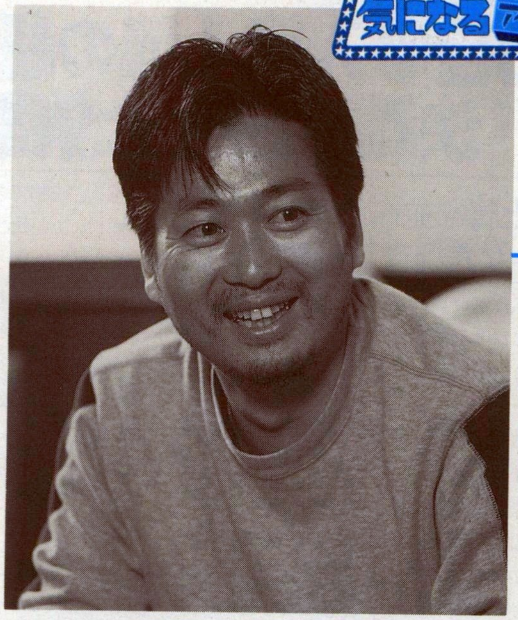
Okamoto Yoshiki no Kininaru AsoKo!!!!

Vol. 25 Featuring GUEST シブサワ・コウ（コーエー）

売れ行き好調なPS2タイトル『決戦』のシブサワ・コウさんを前に、いささか興奮気味の岡本さん。その理由は⁉



僕の大好きな歴史SLG『三國志』や『信長の野望』の生みの親、シブサワさんと会えるなんてホンマ最高! PS2の話題作『決戦』も気になるで〜!



岡本さんの近況

対談の前日までタイに取材旅行。旧日本軍の捕虜収容所跡に衝撃を受けました。

コーエーSLGマニアの岡本さん、シブサワさんと念願の対面

「1日1回全国統一」を日課としていた岡本さん

岡本吉起氏（以下、岡本）：今日はコーエーさんにお邪魔して、PS2ソフト『決戦』のプロデューサー、シブサワ・コウさんにお話を聞きたいと思うんですが、実は僕、コーエーのSLGが好きでこの業界にいる、というくらいの大ファンなんですよ。

シブサワ・コウ氏（以下、コウ）：あら、それはまた光栄ですね（笑）。

岡本：上手に社名を使いますね（笑）。僕がコーエーさんの作品で初めて遊んだんはPC88の『三國志』。友人から借りたのがきっかけで。

コウ：ずいぶん前ですね。14、5年くらい前。

岡本：借り物じゃない、自分のソフトが欲しくなって、改めて新品を購入しました。もう毎日飽きずに全国統一までプレイしましたね。しかも難易度を最強にして12か月という短期間で。

コウ：それはすごい！

岡本：僕が「フラグシップ」というシナリオ制作会社を作ったのも、取締役の人間とコーエーのSLGの話題で意気投合したのがきっかけです。

コウ：そうですか、ありがとうございます。

岡本：戦闘ルーチンを解析するぐらい遊び尽くしましたからね。だから僕、『三國志』作れますよ。でも、自分では絶対にSLGは作らんとこうと思ってます。僕の中でコーエーさんのSLGは神の領域ですから、おそれ多くて。

コウ：そこまでのファンとは、嬉しいなあ。

岡本：僕、『ストリートファイターⅡ』の頃、コーエーさんに中途採用の電話したんですよ。断られましたけどね。

コウ：そうですか……これは失礼しました。その人事担当者、クビにしましょうか（笑）。

岡本：いやいや。でも、『三國志』と『信長の野望』、マジで好きなんです。

コウ：最新作の『三國志Ⅶ』はね、劉備のような君主だけでなく、関羽のような武将、馬良のような文官まで、512人の登場人物のなかから誰でもマイキャラとしてスタートできるんです。

岡本：ええっ!?

コウ：その人物の身分によって選択可能なコマンドまで異なってきます。

岡本：そこまでマニアックだと一般の人にはツラくないですか？ 僕みたいなオタクにはバッチリですが。

コウ：そこまで喜んでもらえると嬉しいなあ。



シブサワ・コウ殿は斯様な御方!

PROFILE シブサワ・コウ

本名・襟川陽一。1950年10月26日栃木県足利市生まれの49歳。現在、株式会社コーエー代表取締役会長、そしてゼネラルプロデューサー。

1973年に慶応義塾大学卒業後、'78年に㈱光栄（現コーエー）を設立、『三國志』『信長の野望』などのSLGを手がけ、次々とヒット作を生み出す。趣味は囲碁・ジャズ、ゴルフ。奥様は現社長、襟川恵子氏。

●「シブサワ・コウ」という人物

「襟川陽一」氏と、「シブサワ・コウ」氏の関係を簡単に説明すると、コーエーの代表取締役会長という立場では本名の襟川陽一を使い、ゲーム制作におけるゼネラルプロデューサーとしては、シブサワ・コウを名乗るようです。かつては"謎のクリエイター"だったが、『決戦』でPS2参入を発表したときに初めてその正体をユーザーの前に明らかに。コーエーのコアなファンの岡本さんも、襟川陽一会長＝シブサワ・コウということは知らなかったそうです。そのあたりの詳しいお話は対談の後半であきらかに？

●お年ごろのお嬢さんを持ついいお父さん

ふたりのお嬢さんの父という側面も持つシブサワさん。とても仲が良いようで、多忙のためにシブサワさんが途中でプレイを止めていた『ファイナルファンタジーⅧ』の攻略法を教えてくれたとか。岡本さんと「カプコン社長の子息と養子縁組させますか?」という話で盛り上がり、㈱コーエーと書いて「カプコーエー」と読ませる社名まで考える始末。もちろんご冗談ですけどね。

イラスト／カリジュンバンク

PS2参入第1弾の超大作『決戦』に賭けた情熱

『決戦』はPS2のコンセプトである「映画とゲームの融合」にかなり近づいた作品だと思いますよ。

映画と肩を並べる演出を『決戦』で実現させたかった

岡本：と、僕がコーエーさんの大ファンだってことを長々と話してもしょうがないので、3月4日に発売されたPS2ソフト『決戦』のお話をしましょう。

コウ：『決戦』は、『三國志』や『信長の野望』といった今までの歴史SLGとはちょっと違ったタイプを目指した作品なんです。そのきっかけとなったのは、昨年3月のPS2発表会でして、PS2の高いスペックを見て、「このマシンなら面白いことができそうだな」と思ったからなんですよ。

岡本：PS2がそもそものきっかけで。

コウ：それで、黒澤明監督の『乱』をはじめ、さまざまな映画で描かれてるような合戦シーンに自分自身が入って戦ったり、武将として指揮できるようなゲームができたらどんなに面白いか、と考えましてね。過去の『信長の野望』なんかの戦闘シーンでは、ヘックスというマス目のなかで、騎馬や鉄砲などの役割をシンボル化したマークを動かすだけでした。それに進行の仕方も、こっちが命令をしたら次は相手、というターン制ですからね。

岡本：昔からそうですよね。

コウ：それを、映画のようにリアリティある世界で表現できたらどんなに面白いか、と思って。全部をリアルタイムにするのは難しいけど、ある程度ならば私が思い描いたことはPS2で実現できるんじゃないか、という仮説を立てました。まずは合戦シーンの表現の根本である「群れ」を制御するソフトウェアのエンジンを作ってみたんですよ。そうしたら、100人の騎馬や足軽の部隊を、ひとりひとり個別の動きをさせつつ、「群れ」として集団で動かすこともごく自然に、統制できたんです。

岡本：すごいエンジンですね。

コウ：ヒントは「人工生命理論」から持ってきました。そのほかにもムービーを入れてみようとかいろいろ考えて、行けそうだと確信が持てて、『決戦』に至ると。

岡本：なるほど。

コウ：今までの歴史SLGは〝考えて楽しむ〟という部分を主軸にしてきましたけど、『決戦』ではプラス〝見て楽しむ〟という部分も非常に重視しました。SCEさんがPS2発表時におっしゃっていた「ゲームと映画の融合」というコンセプトに、かなり近づけたんじゃないかな。ゲーム同士で優劣、面白さを競い合うのは当然ですけど、PS2はゲームだけじゃなくて、DVD-VIDEOの映画も見られるし、音楽も聴ける。同じエンタテインメントとして時間の取り合いになるんですよ。ゲームと映画とは違うものですけど、それでも映画に劣らないものを映像的に作っていかなければならない、という気持ちが強くありましたね。ですからカメラワークの協力をNHKで演出をやっている片岡さん（片岡敬司氏・NHK大河ドラマ「元禄繚乱」など）にお願いしたり、モスクワで映画音楽をやっているオーケストラに演奏をお願いしたりしました。さらに、今回初めて音響監督というのを設けて、戦場の雰囲気を完璧に作るために、自然にある音などを再現した「環境音」をたくさん入れたんですよ。そういう音の表現は、映画は何10年ものノウハウがありますからね。

岡本：凝ってますねえ。

コウ：そこまでしないと映画の演出には到底及ばないと思いましたからね。

岡本：「群れ」の表現は制御エンジンでやってるから、使いまわしが利きますよね。ということは、『決戦』のシリーズ化もあるのかな、と思うんですけど。僕はいろんなシチュエーションの合戦をプレイしてみたいんです。『決戦』の舞台は関ヶ原の戦い以降ですけど、もう戦国時代も終盤なので、僕自身はさほど夢やロマンは感じないんですよ。むしろ、関ヶ原のような大舞台を作れるんなら、武田信玄と上杉謙信が対決した「川中島の戦い」や、ほかにも織田信長が鉄砲隊で今川義元を破った「桶狭間の戦い」とか、戦国のまっただなかの局地的な激戦もできるんじゃないかな。そういうのが見てみたいんですよ。実はもう、次回作は新作ラインナップに入ってるんじゃないですか？

コウ：いえいえ。今はもう抜け殻状態ですよ。「やっと終わった」という感じで。もう社内が関ヶ原みたいでしたから。日夜PS2と戦いを繰り広げて。

岡本：僕らのところも同じですね。カプコン発売で、アリカが開発した『ストリートファイターEX3』をずっと見てきたんですけど、追い込みの時期は全員徹夜続きで、何時に電話しても会社に人がいましたからね。

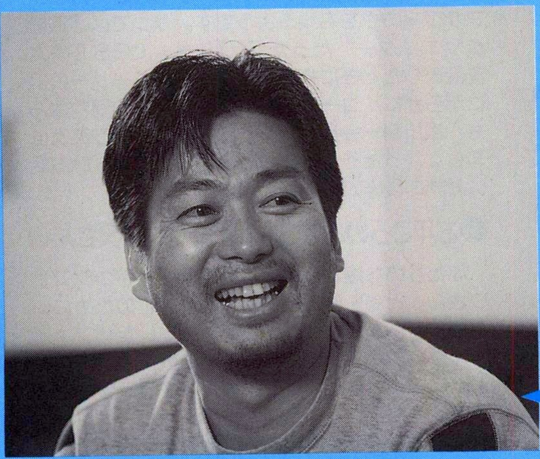
コウ：私も昨年の11月から今年の2月まで、『決戦』以外は何もできませんでした。休めたのは1月1日だけで、お酒もここ半年間ほとんど飲まなかったんですよ。

岡本：えっ、好きなものを断ってたんですか？

コウ：いや、飲みたかったけど時間がなくて。だから開発が終わった今では、毎日浴びるほど



●SHIBUSAWA-KOU



●YOSHIKI

僕としては続編で「川中島の合戦」のような戦国時代まっただ中の激戦もぜひやってほしいんですよね。

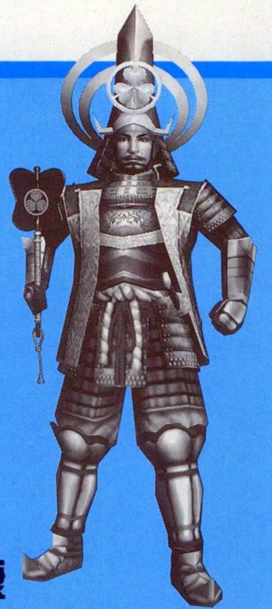
PS2で実現した鮮やかなリアルタイム戦国絵巻

PS2 決戦

CREATOR DATA　P●シブサワ・コウ　M●小六禮次郎　演出●片岡敬司

DATA
発売元●コーエー
発売日●発売中（3月4日）
価　格●6,800円［税別］
メディア●DVD-ROM
SLG

派手な甲冑に身を包んだ武将たちが大勢の配下を率いて戦場を駆ける！　PS2の画像処理能力に、個々の兵士を集団として制御する「エージェント技術」を組み合わせ、これまでのゲームではなし得なかった迫力の合戦シーンを完全再現。リアルタイム制を導入し、見た目にも、思考的にも旧来の歴史SLGとは一線を画している。徳川家康方の東軍でクリアしたあとは、歴史では関ヶ原で敗北した石田三成率いる西軍でもプレイできる。





▲個々の兵士が意志を持ったように動きつつ、集団を形成している。

東軍総大将
徳川家康



◀戦国の新兵器、種子島が火を噴く！　集団戦の迫力は映画さながら。



西軍総大将
石田三成



▶奇抜極まりないデザインの甲冑。そのぶん、魅力的だ。

岡本さん注目？の武将 大谷刑部吉継（西軍）



治部少将光成の盟友にして、癩病を患いながらも輿に乗って戦場に出た悲劇の武将。

お酒を飲んでますね。

武将が美形すぎて納得できません!?

コウ：『決戦』の売りのひとつに、劇中のムービーがあるんですけど、実にキャラクターの動きが豊か。よく表現できたと思います。まるで生きた人間みたいに。

岡本：でもね、ひとつ残念なのは、ちょっと軟派な画面になってる気がするんですよ、僕は。

コウ：そうですね。広いユーザー層にアピールすることを意識してますから。

岡本：だいたい、武将がみんな美男子だもん。ホントはもっと不細工でしょ、みんな。

コウ：そうですかね、『三國志』なんかと同じ感じですよ。まあ、宣伝用に使ったのはわりと美男子系が多いですけど。

岡本：大谷吉継をこんな美形にしたらおかしいでしょ。この頃にはかなり病気が進んで、無残な姿になってたはずだから。家康もこんなハンサムじゃない。タヌキオヤジでしょ。

コウ：家康はほら、ヒーローだから。主人公がヘンな顔だったらプレイヤーは感情移入できないでしょ？　大谷だって同じで、わざと顔を隠して、しかも美形にしたんですよ。

岡本：あと、くノ一。女性がたくさん出るのもちょっとなあ。僕は硬派なコーエーのファンだったから、ちょっとショック。

コウ：まあ、いいじゃないですか。戦国時代は、婆娑羅大名や伊達者とか、とにかく個性を主張する時代だったから、どんどんイマジネーションを働かせて今までにない兜とか甲冑をデザインしたんです。

岡本：そうなんですか。

コウ：それに普通の地味な甲冑だと、戦闘シーンで誰が武将で誰が足軽なのか区別できなくなっちゃうんですよね。武将の甲冑は派手にしないとまるで目立たない。史実でも大将は自分を主張するために派手ないでたちだったので、それを極端にしたら、パッとわかるようになりました。

岡本：なるほどね。

2度目のプレイは状況不利な西軍で

コウ：『決戦』は1回目のプレイでは東軍、徳川家康側でスタートするんですけど、2回目からは西軍、石田三成側でプレイできるんです。家康をやっつけるのは面白いですよ。関ヶ原で西軍が勝って、その後どうなるのかという、まったくの「歴史if」が楽しめる。

岡本：それは楽しそうですね。

コウ：そのぶん、クリアするのは大変。兵士が少なくて勢力も弱い、厳しい条件のなかで戦っていかなければならないんです。

岡本：そう言われると燃えますね。僕は「オマエには無理だ」と言われると、絶対やり遂げるタイプですから。そうそう、僕、「PSフェスティバル」で少し遊んだんですけど、「一騎討ち」を申し込まれるのに腹立ちました。弱い武将をヘタに前衛に出すと、一騎討ちを申し込まれて脇腹刺されてのこのこ帰ってくる。

コウ：負けると士気が下がっちゃうし、厳しいですよ。でも陣地などで休むと疲労や士気は回復します。ただ、疲労が高くなるとへたっちゃって、命令を聞かなくなる。

岡本：座り込んじゃうんですか、情けない。

コウ：それでも強制的に戦えって命令すると、戦意が下がって戦闘力が弱くなっちゃう。

岡本：なるほど、なるほど。いや、ホントに楽しみですよ、製品版をプレイするのが。

『決戦』も仕事抜きでやりこみますよ～！



歴史小説に旅行と、趣味の合うおふたり

本を読むことが クリエイターを作る

岡本：武将のデータなんかを見ると、コーエーの『三國志』は、吉川英治の小説『三国志』から来てると僕は見抜いたんですけど。

コウ：まあ、きっかけはそうです。

岡本：そういえば昔、シブサワさんが中国旅行に行ってる模様がどこかの雑誌に掲載されたのを見て、うらやましくなったんです。それで僕も中国に行きたくなって。カプコンの社長に、「僕に取材費くれたら、『三國志』に限りなく近いモノ作りますよ！」ってお願いしたら、「限りなく近いんなら初めから負けとるやないか」って却下されましたね。それ以来取材旅行は自費です。

コウ：その写真はパソコンソフトウェア協会で視察旅行に行ったときですね。私も会社から取材費が出たのは『維新の嵐』を企画した時だけですよ。

岡本：それはどうして取材に行ったんですか？

コウ：幕末の資料や史跡は、萩や長崎、京都にしっかり残っているんですよ。「ここで高杉晋作が生まれたんだ」とか、そんな気分を味わいたくなって。

岡本：『維新の嵐』は、もしかして司馬遼太郎の『竜馬がゆく』に影響を受けてません？

コウ：そのとおりです。

岡本：やっぱりそうですか。

コウ：司馬遼太郎の作品には「ところで」というのがあって、余談が面白いんですよね。

岡本：そうです、あれが勉強になる。僕はもう、池波正太郎と司馬遼太郎、吉川英治に陳舜臣くらいしか読まないですね。

コウ：私は最近、池宮彰一郎の『島津奔る』という、島津義弘を題材にした作品を読んでます。彼は関ヶ原の合戦で大胆にも敵中横断した人で。

岡本：島津義弘は石田三成に進言して突っぱねられたから、一切戦闘に参加しないんですよね。

コウ：面白いですよ。厚い本ですけど。

岡本：全然問題ないです。僕も本好きで、月に24冊は読みます。それで「睡眠時間が少ない」って会社に怒るんですけど。

コウ：読まずに溜めている本はありますか？

岡本：時間がなくて読めずに置いてある本はいっぱいありますね。

コウ：手許にある本を読み終えてから買えばいいんだけど、トコロテンみたいに次から次へと新しい本を買っちゃって。読みたくなるとどうしてもね。

古城に史跡に大平原 旅は心を豊かにする

岡本：僕ね、『決戦』にも出ている真田昌幸の居城、上田城に、最近行ったんですよ。

コウ：松本城には行きました？　戦国時代に造られた日本一の鉄砲蔵というのがあって、壮観ですよ。鉄砲が400丁くらいあるんです。

岡本：いや、そこは見てませんね。よさそうだなあ。僕も鉄砲は持ってますよ。あと日本刀も。

コウ：鉄砲持ってるんじゃ、銃刀法違反？

岡本：いえ、もう動かないです（笑）。まあ、日本国内の城はほとんど見てます。琉球王朝の首里城はまだですけど。

コウ：首里城は建て直されて、内側は近代的になっちゃってますよ。

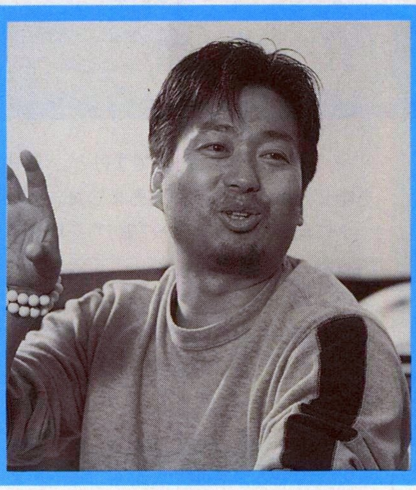
岡本：日本の城のほとんどが鉄筋コンクリートですもんね。大坂城も名古屋城もエレベーターありますし。木造のままで残っているのは国宝の4つしかないです。そのなかの犬山城は、私物なんですよ。元の持ち主が買い戻して。

コウ：犬山城に住んでるんですか？

岡本：さすがに住んではいませんけど。

コウ：ヨーロッパだと実際に住んでる場合も多いですよ。何代も前からずっとね。

岡本：ヨーロッパの城といえば、昔社長に「ヨーロッパの工場視察に行きます」と口頭で許可もらって、2週間ヨーロッパ各地の古城巡りしました。口では「コウジョウ」と言っておいて、帰国後の書類には「古城」と（笑）。



●YOSHIKI

僕、城めぐりが趣味なんですよ。この前も上田城を見に行きました。

美人秘書 日比由貴子の腕白上司（オカモトヨシキ）の観察日記

3月○日　今日は、役員会に出席した常務に、とんでも無いことをしてしまいました。たいてい開始時間ギリギリに会議室に駆け込む常務ですが、今日は10分前には自分の席をお立ちになりました。私はいつもどおり会議の資料を渡し、お見送り。珍しい〝余裕〟にホッとしておりました。が、電話を2本ほど対応した後、自分の机の資料に目をやった途端、自分の目を疑いました。〝役員会資料〟と書かれた封筒が！　中身を確認しても、やっぱり資料……。どうしてここにあるの？　そんな事より、私が常務に渡した資料は何!?　と、焦って時計を見ると、まさに今から役員会が始まる時間……。私が役員室まで駆け込んだのは、言うまでもありません。幸い、最後の出席者が席に着くと同時に駆け込む事ができ、事なきを得ましたが……。常務に渡した資料の中身？　それは、ビルの停電のお知らせでした。岡本常務も中身を見て、驚かれた事でしょう……。

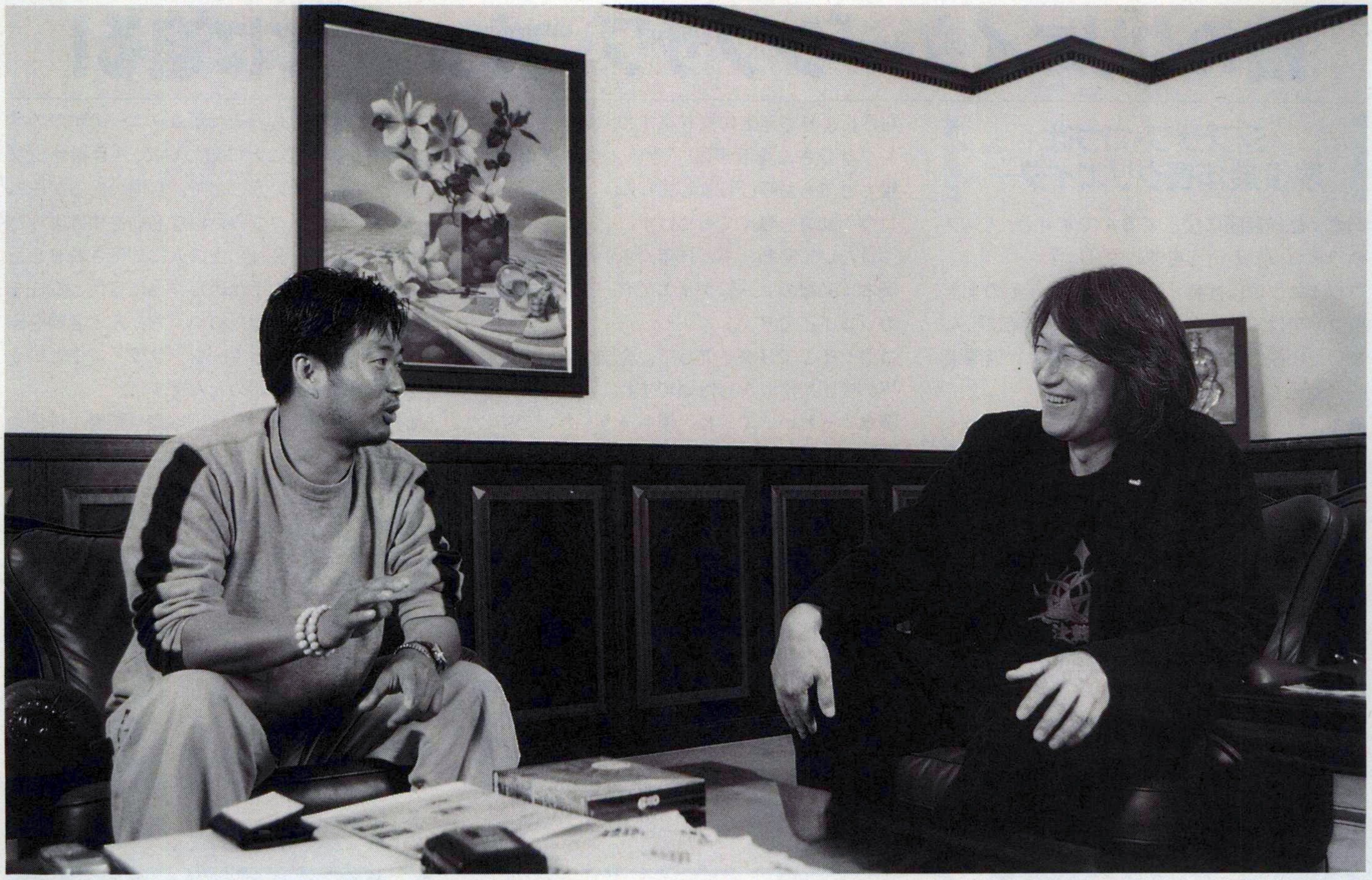
3月×日　今日は、本来ならば開発社員チーム対岡本常務チームでソフトボール大会をするハズでした。この予定も、第二回目。といっても、第一回目は、雨の為中止で実現できず、再度召集がかかったのです。しかし、そう、今日も外は雨。昨日まで晴れてたのに……。日程を決めた常務に対して相手チームからは、「負けるのが嫌だから、雨の日選んでますね！」と言われ、常務の闘志はますます燃えている様子。今度こそ、三度目の正直となるでしょうか。私にしてみれば、もっと温かくなってからしましょー、と言うのが素直な感想。まだこの季節、応援は寒いし……。



●日比由貴子さんの近況

最近また海外出張が多い岡本常務。留守常務あての電話の応対など、秘書は結構忙しいのです。

イラスト／佐倉千歳



コウ：でも、そういった経験とか、見て歩いた映像は必ず頭に残りますからね。

岡本：うんうん、そうですよね。気が合うなあ、シブサワさんとは。一度いっしょに旅行に行きたいですよ。

コウ：私はね、外国行くと、すぐ本屋に入って、甲冑だとか、昔の風俗や衣装など、そういう資料を探して買うんですよ。だって日本じゃ買えないものばかりでしょ。

岡本：僕もグワーッっと買い込むタイプ。で、その荷物は、同行してる現地法人の社長に全部持たせます（笑）。

万里の長城に蒙古の大軍勢を見る

コウ：岡本さんはもうだいたい制覇したんですか、世界各地を？

岡本：いえ、ネパールやモンゴルはまだ。モンゴルは1か月間ぐらい行ってみたいですね。

コウ：いいですね、行きたいなあ。『三國志』を作った頃、初めて中国に旅行して、万里の長城に行ったんですよ。上に昇ると、山並みと長城がずーっと地の果てまで続いてるのが見えて、そこからモンゴルのほうを見ると、蒙古の軍団がワーッと近づいてくるのを感じたんですよ。もちろん実際はそんなこと起きてないんだけど、映像が浮かんだんです。もう、圧倒されて、そこに立ちすくんじゃった。「ああ、これが中国なんだな」って。大感激しましたね。

岡本：いいなあ。僕、今度西都から長安へ行って、敦煌まで足を伸ばしたいと思ってるんです。

コウ：敦煌ですか。車かバスで？

岡本：バスはよく崖から転落して、飛行機はこの間墜ちたっていう話を聞いてるんですけどね。あと、五丈原とか赤壁も見たくって。

コウ：いやあ、いいですねえ。史跡巡り。

シブサワさんのつらいアメリカ体験

コウ：よく海外に行かれるみたいですけど、アメリカにも頻繁に行くんですか？

岡本：開発会社が向こうにあるんですよ。アメリカでは、つい最近発表した『マキシモ』（仮）という、『魔界村』のリメイクのような作品をPS2用に制作してます。

コウ：開発を見てるんですか？　じゃあ頻繁に行かなくちゃいけませんね。英会話も結構イケるんですか？

岡本：通訳つけてます。でも、怒ったときなんか大阪弁でも通じますよ。

コウ：やっぱり声と表情でわかるんでしょうね。私もね、しばらくアメリカ法人の代表をやっていたことがあって、月の半分はアメリカ、残り半分は日本で仕事というのを1年半続けたんです。そしたらものすごい時差ボケに加えて、生活のリズムがどっちつかずになって。それで身体を壊してやめましたね。

岡本：半々はキツイでしょうね。

コウ：「これは命を縮める」と思って。それに、アメリカ人って自己主張が強いんで、現地に行くと「社長にひとこと言ってやろう」って、社員が待ち構えてるんですよ。そのせいでひどい肩こりになっちゃってね。でも、よく聞いてみると、彼らはただ言いたいことを言ってるだけで、それ以外の含みはないって分かったんです。そしたらリラックスして、肩こりも消えました。



●SHIBUSAWA-KOU

同じ長野県の松本城もいいですよ。鉄砲蔵は壮観ですからね。

謎のクリエイター「シブサワ・コウ」の正体に迫る!

シブサワ・コウは現役最年長クリエイター

岡本：結構話題になってるんですけど、「シブサワ・コウ」という名前の由来は？

コウ：コウは、社名「光栄」のコウをそのまま。シブサワは、ペンネームを考えていた時に読んでいた小説の主人公が、明治の経済人、澁澤榮一で、そこから取っただけですね。

岡本：……意外と単純なものだったんですね。

コウ：そんなに深い意図のあるペンネームじゃないんですよ。

岡本：じゃあ、弟は「シブサワ・エイ」なんてどうですか？　兄弟会わせて「コーエー」だ、みたいに。じゃあ、名刺は襟川会長とシブサワさん、常に２種類持ち歩いているんですか？

コウ：最近は「シブサワ・コウ」のほうが多いですね。コーエーの経営者よりもゲーム開発者としてやっていきたくて。今年50歳になるので、ゲームクリエイターとしては最年長のほうじゃないかと思うんですよ。

岡本：そうですね。堀井雄二さん、さくまあきらさんよりも年上になりますね。最年長ですよ。シブサワさんを筆頭に、「ゲーム業界長老三羽鴉」とでもお呼びしましょうか。

コウ：50歳を越えてもめげずにゲームを作りつづけたいですね。あと10年くらいやりますよ。

岡本：60歳のゲームクリエイターって、なんかカッコイイですよ。

コウ：そこでリタイアして、全国のお城と、世界の史跡めぐりをしたいですね。

岡本：それいいですね。僕もそうしたいです。

コウ：そういえば、岡本さんは年間何タイトルくらい関わっているんですか？

岡本：カプコンの発売する全タイトル、年間30本くらいは見てます。しんどいですね、って言ったらいけないですよね。楽しいです。もうしんどいと楽しいは同義語ですよ。

コウ：そうですね、ゲーム開発はホントに。

クリエイターに返り咲いたらもう経営には戻れない!

岡本：昔、「シブサワ・コウ」という人物は実在しないんじゃないかと会社のみんなで話をしてたんです。でも、それがコーエーの誰かのペンネームということに気づいて、「目指せシブサワ・コウ」ということで、自信のあるゲームにはシブサワ・コウみたいな名前をつけようと計画したけど、会社の上の人に却下されました。

コウ：私は自分の手がけた作品に自信と責任を持ってリリースするために、ちゃんと名前を出していきたいと思って、シブサワ・コウというペンネームを使い始めたんですよ。

岡本：映画を見るときは脚本家や監督、俳優や配給会社の名前も見ますよね。なのにゲームはタイトルと社名だけ。おかしいですよね。

コウ：そうですね。私も「シブサワ・コウ」をふたたび名乗った以上、経営者には戻れないね。

岡本：シブサワさんが社長から会長になられるとき、経営は奥さんに任せて、「オレはクリエイターになる」って言ったんでしょ？

コウ：そうです。だからもう、ゲームクリエイターの世界にどっぷりハマっちゃって。今は開発ライン全部を見るゼネラルプロデューサーじゃなくて、半分プロデューサーで半分企画者をやってます。



●YOSHIKI

ずっと気になっていたんですけど「シブサワ・コウ」というお名前の由来は?

明治の経済人「澁澤榮一」と社名の「光栄」を単純に組み合わせただけです



●SHIBUSAWA-KOU

対面記念プレゼント？　コーエーから岡本さんに太っ腹なプレゼント!

シブサワさんへのお土産として『バイオハザード　コード：ベロニカ』を持参した岡本さんに、シブサワさんがお返しのプレゼント。『決戦』のサントラと、『三國志Ⅶ』をいただきました。しかし、岡本さんが突然「トレカもください！」と言いだし、トレーディングカード『三國志・赤壁大戦』のスターターキットと通常カード数袋をもらいました。最初のうちは「ありがとうございます」と感謝の言葉を連呼していたものの、『三國志』マニアだけでなく、トレカの蒐集家でもある岡本さん、「レアカードが欲しいんですけど」「カプコンのソフト送るから三國志トレカ箱ごと送ってくれます？」と、だんだん遠慮なく要求するように。

でも、そんなお願いを平然と言えるのは、岡本さんの気さくで憎めないお人柄、そして岡本さんのコーエー大好き発言にいたく感激した、懐の広いシブサワ氏のご人徳でしょう。うらやましい。

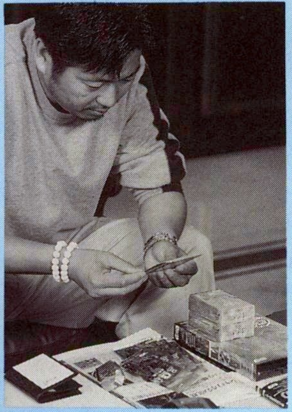


◀トレカ『三國志・赤壁大戦』を熱心に見つめる岡本さん。シブサワさんも興味津々の眼差し。おふたりとも『三國志』を心から愛しています。

▼プレゼント①

Win95/98/2000対応『三國志Ⅶ』





▲プレゼント②

トレーディングカード『三國志・赤壁大戦』スタータキットほか

※上記の商品はコーエーから岡本さんへの贈り物で、読者プレゼントとは違います。読者の皆様への豪華なプレゼントは右の65ページにありますので、ぜひご応募ください。

パソコンゲームの将来はネットワークゲームが有力

パソコンゲームを支える数少ないメーカー

コウ：『三國志Ⅶ』は初回出荷８万本が完売して、最終的には20万本は行きますよ。

岡本：ええっ、パソコンゲームでそれはすごい。

コウ：パソコンのゲームを真面目に作ってるメーカーは、かなり少なくなりました。でも、お客様は新しいものを求めていますからね。カプコンでも作ってくださいよ、パソコンゲーム。

岡本：作りたいですね、20万本出るのならば。でも、売れてるのはコーエーさんのソフトだからですよ。僕らがいきなりパソコンやってもたぶんうまくいかないですもん。

コウ：コーエーはパソコンで長くやってきているから、ファンが支持してくれるんです。

岡本：僕のマーケティング理論から言うと、今からこのジャンルに参入しても、おそらくコーエーさんには勝てっこないんですよ。

ゲームの将来性はネットワークがカギとなる

岡本：さっき言ったフラグシップの取締役に、『三國志インターネット』をプレゼントしたんですよ。案の定ハマッたんですけど、彼は19歳の女子大生装ってるんですよ。いわゆるネットオカマ、ネカマってやつ。50歳のオッサンなのに。シナリオライターの能力を活かして19歳の女子大生というキャラ設定をびっしり作ってるから、全然バレないんです。

コウ：へええ、そりゃすごい。

岡本：あれは不思議なもので、最初はみんな疑うんですよ。「本当に女性か？」って。でもその後ワッと群がってきますね。彼も調子に乗ってアイテムをタダでもらったりしてます。

コウ：完全になりきっちゃってるんですね。

岡本：もし僕がパソコンゲームを作るとすれば、将来性から言って当然ネットワークゲームですよ。インターネット版の『信長』もメチャメチャやりこんでますからね、僕は。

コウ：ありがとうございます。で、ネットワークゲームといえば、韓国のゲームセンター。ネットワークゲーム専用のPCセンターって言うんですけど、ものすごく流行ってて、そのゲームは100万本売れたんですよ。しかも発売後３年も経っているのに、まだ売れ続けてる。

岡本：ゲーセン同士を全部LANでつないでますよね。でもそういうゲーム、コーエーさんなら作ることができるんじゃないですか？

コウ：ハングル語と中国語のインターネット版『三國志』を１月にリリースしたんですよ。本当はマルチリンガルで翻訳ができるようになれば、言葉の壁なしにいろいろな国の人がいっしょに楽しめるんですけどね。

岡本：僕たちも社内LANでネットワークゲームやってますよ。というより、『ディアブロ』の時は全員仕事止めて遊びよった。怒ったら、休日出勤して遊んで、平日に代休取りやがって。ほんまに、どんだけ説教かましても遊ぶのを止めないんですよ。

コウ：それだけ魅力のあるゲームなんですよ。

お互いに親交を深めた対談もそろそろ……

コウ：何度も言いますけど、岡本さんがコーエーの大ファンというのは、ありがたいですね。

岡本：いやあ、ただの濃いユーザーですよ。

コウ：それにしても残念だなあ。岡本さんがコーエーに入社していれば、『三國志Ⅶ』を作っていたかもしれないというのに。

岡本：マニアックでよければ喜んで作ってましたね。いやあ、僕も残念です（笑）。ホントに。

コウ：これでいっそう、お互いの縁が深くなりましたね。いや、嬉しいですねえ。



▶岡本さんが並々ならぬコーエーファンと知り、非常に喜んでおられたシブサワさん。もちろん岡本さんも上機嫌。この後岡本さんはインターネット版『三國志』『信長』の開発者の方々とお話をして、満足気に帰途につきました。

シブサワ・コウ様へ 一筆啓上

この短い時間では語り尽くせなかったほど、僕はコアで硬派なコーエーマニアなんです。『三國志』シリーズは全部やりこんでますよ。コーエーさんのSLGは気位を高く持ってプレイできるのがいいんですよ。わざと自分のキャラを弱くして、そこから全国統一していく醍醐味が魅力的です。あまりにも好きなので、僕はアーケードで『クイズ殿様の野望』と『クイズ三國志』を作っちゃいました。かなりコーエー作品の影響を受けてますよ。

昔は本当にコーエーさんに入ろうと思ってました。なので、これからもよろしくお願いします（笑）。

敬具

岡本吉起

おかもと

対談記念プレゼント 読者プレゼントも太っ腹！

岡本さんからはカプコン製ソフトや『バイオ３』のＴシャツ、シブサワさんからは『決戦』とサイン色紙を頂戴しました。岡本さんへのプレゼント以上に太っ腹。皆様のご応募をお待ちしております。



応募要項

ハガキか封筒に①住所②氏名③年齢④性別⑤電話番号⑥感想⑦希望プレゼント番号を記入し、P186のあて先「気になるアソコ」係へ。４月30日締め切り。

プレゼントの内容 ①『決戦』②色紙③『ガンサバイバー』④『ストライダー飛竜』⑤『キカイオー』⑥Ｔシャツ

超重要!! このコーナーが、『ゲームの巨人語録　岡本吉起と12人のゲームクリエイター』（岡本吉起と電撃王編集部 編）という名前の文庫本になりました!!　4月25日に550円［税別］で電撃ゲーム文庫（メディアワークス刊）から

SUPER GAME PICK UP

スーパーゲームピックアップ

5 MAY 2000・3〜2000・4

今すぐ遊べる注目ソフトはコレ!

今月は、カプコンの大人気シリーズがぞくぞくリリース！ さらに、秀作A・RPGとして名高い『ゼルダの伝説』の新作をはじめ、注目タイトルが目白押しだ！

電撃王認定ゲームソフト

PS



●ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

P.68

PS



●ロックマンDASH2 〜エピソード2 大いなる遺産〜

P.69

N64



●ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

P.70

DC



●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

P.71

DC ARCADE



●MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes

P.72

W95



●ドラカン オーダー オブ ザ フレイム 〜炎の騎士団〜完全日本語版

P.73

ARCADE



●スター・ウォーズ レーサー アーケード

P.74

今すぐ遊べるソフトはコレ!

ふたりの主人公が繰り広げる壮大な物語と壮快なバトルに注目!!



カプコンが誇る超大作RPGの『ブレス』シリーズ。その最新作が、いよいよPSにお目見えする！　ドラゴンがキーワードとなるシリーズだけに、『Ⅳ』でも幻想的かつ雄大なドラゴンがさまざまな形でゲームに関わってくる。スピード感いっぱいの連続技が展開するバトル、ふたりの主人公の視点により繰り広げられるパノラマドラマ……。そんなプレイヤーをひきつけて離さない本作の魅力を紹介しよう。


▲敵の魔法や特殊能力を覚えることで自由度の高いキャラメイキングを実現。

▲手に汗握る、大迫力のバトルコンボが展開！


▶ドラゴンの存在は、物語にどう関わるのか？

PS

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

カプコンのRPG最新作は、光と闇のふたつのストーリーを満喫できる！

DATA	
発売元	カプコン
発売日	4月27日予定
価格	5,800円［税別］
メモリーカード	未定

RPG

CREATOR DATA

公表せず

コンボ技が炸裂するダイナミックなバトル

バトルは、基本的にコマンド選択式で展開。そこに格闘ACTのようなコンボ攻撃を盛り込むことで、壮快なバトルシーンを実現している。さらに主人公のリュウとフォウルのふたりは、秘められた力を解放することで、竜に変身して攻撃する。



◀リュウが変身。強力なドラゴンブレスを放つ！　フォウルの場合は氷のブレスだ。

▼さらにリュウだけは世界に存在する竜を召喚できる能力を持つ。



コンボ攻撃の基本………合成魔法

コンボは魔法攻撃を使った時に発動。例えば、弱い魔法しか覚えていなくても、4つある属性の組み合わせしだいで、強力な合成魔法へと進化していく。

▶火と風の属性を合成した重属魔法。





◀風と水を合成。雷が敵を襲う！

さらに

同属性の魔法をつなげる………連続魔法

同じ属性の魔法を続けて使うと、超強力な攻撃になっていく。例えば、火の魔法を連続で唱えると、あとに唱えた火の魔法のHIT数がどんどん増えていく。

▼単体攻撃と全体攻撃を組み合わせれば13HITも！



ふたりの視点が交錯するパノラマドラマ

並行した時間の中で生きるリュウとフォウル。光と闇という相対する存在であるふたりを主人公とし、それぞれの視点から物語を追っていく。ふたりの目を通して初めて見えてくる、真の物語とは!?



行方不明となった姉を探すため、旅に出たリュウ。彼のストーリーは、ウインディア王女ニーナとの出会いから始まる。冒険の先には、さまざまな仲間が待っている！



◀ニーナとの初めての出会い。どうして裸に？


▶やがて彼には、秘められた能力が目覚める！

リュウ　元気いっぱいの少年。砂漠で倒れていたところをニーナに発見された。「竜眼」という不思議な能力を秘めている。



謎の巨大遺跡から復活を遂げたフォウル。だが彼は、初代の皇帝として自分が治めた帝国から襲撃を受けてしまう。帝国が恐れる、彼の秘められた超常的な力とは？



▶かつて全土統一を果たしたフォウルに追っ手が。


◀ひとりで巨大な敵を倒せる能力を持っている。

フォウル　フォウ帝国の始祖で初代皇帝。数百年後に復活すると言い残して没した。そしてついに復活を果たす時がきた！

目指す秘宝は「大いなる遺産」ロックの大冒険が幕を開ける!!



迫り来る敵をガンガン撃ちまくる3Dシューティングに、360度を自由に駆けまわるアクション要素が融合した作品の第2弾！フィールド上にあるモノを持ち上げて投げつけたりといった新アクションの追加や、プレイヤーによって難易度が変わるシステムの搭載などで、より臨場感のあるアクションバトルを満喫できる。もちろん、前作同様、街の人から情報を得て先へと進んだり、パーツを購入して武器を開発したりといったRPGとしての魅力も充実。次々と巻き起こるイベントにひき込まれていく！



DATA

発売元●カプコン
発売日● 4月20日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1
DS対応

A・RPG

CREATOR DATA

公表せず

PS

ロックマンDASH2 ～エピソード2 大いなる遺産～

ドタバタストーリー&3Dアクションを引っさげて、あのメンバーが帰ってきた！

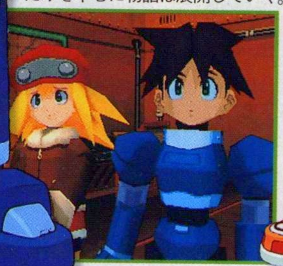




おなじみのキャラクターたちが大暴れ

遺跡を発掘するディグアウターたちが、まだ足を踏み入れたことのない氷の地。ここで謎の少女が発見されたところから、物語は幕をあける。主人公ロックにロール、さらに『トロンにコブン』のボーン一家を交えた、秘宝争奪戦が始まる！

●ロック●
赤ん坊の時に遺跡で拾われた。現在はディグアウターとして活躍している。



▼ロックとパートナーのロール。ふたりを中心に物語は展開していく。



●ロール●
ロックをサポートする優秀なメカニック。整備や武器開発が大の得意。



▶ボーン3兄弟も遺産を狙う。彼らに先を越されるな。



◀コミカルありシリアスありのイベントシーンは、アニメ的な演出が盛りこまれている。



●トロン●
ロックを追いまわすボーン3兄弟の長女。家事をこなす家庭的な面も。

3Dのフィールドを自由に駆けるフリーランニングRPG

冒険の舞台は5つの島。マップ画面で行きたい場所を選んだら、フィールドを探索する3Dアクションがスタート。探索やバトルはミッション形式で行われる。フィールド上に敵が現れたら、ショットボタンを押して撃ちまくれ！　敵をロックオンすれば、自動的に敵の方向を向くので、まわり込みながらの攻撃もできる。武器は、右腕と左腕で別々のパーツを装着可能。アイテムを装備して連射速度や攻撃力をパワーアップさせろ！



▲巨大なボス級の敵は、まわり込んで倒すテクニックが求められる。

▼敵の攻撃を側転で避けるなど、多彩なアクションを使いこなせ。



アクションの腕前で難易度が変わる「免許皆伝システム」

『2』では、プレイヤーの操作テクニックに応じてゲームの難易度がアップするシステムを搭載。前作をやりこんだキミも、常に緊迫したアクションバトルを堪能できる。

試験場へGO!



◀試験を受けられる場所は2か所ある。

試験ゲームに挑戦！



▶制限時間内に出現する敵を倒せ！

結果しだいで難易度がアップ



▶敵は強くなるが、何かいいことがあるらしい。



◀いくつかのエピソードが重なり大きな物語へと発展する。

▲強敵たちと戦いながら、わずか3日間で平和を取り戻すのだ。

月の落下まで、あと3日！想像を超えた冒険が、ここに始まる!!

N64ユーザー期待の『ゼルダ』最新作。3日後に迫った月の落下を防ぐため、リンクの冒険が始まる。〝3日後〟という期限が示すとおり、今回はゲーム内の時間が刻々と進行。その中でプレイヤー自身がどう過ごすのかを決定しながら冒険を進めていく。途中にはたくさんの出会いや謎解き、バトルが待っており、もちろん特定の時刻や時間帯にしか起こらないイベントも多数用意。きっとキミだけの、驚きと興奮に満ちた3日間が味わえるはずだ。



▲前作同様、馬に乗ったり自由に世界を旅しよう。



N64

今度の『ゼルダ』は、3日間の物語。でも、その〝濃い〟内容にはビックリ!!

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

仮面の能力を宿してリンクが大活躍!! そして展開も…？

時間の経過に加えて本作のもうひとつの大きな特徴が、リンクは仮面を着けることで「ゴロン」や「デクナッツ」「ゾーラ」などの種族に姿が変わり、彼らの持つ特殊能力を使えるようになる点。当然、これらの特殊能力を使わないとクリアできない謎が数多く用意されているはず。また、それぞれの能力をいかに使い分けるかによって、物語の展開にも変化が生じることになりそうだ。

ゴロン

▶ダンジョン内を探索。強力なパンチで行く手を切り拓け！





▶まるまったゴロンリンク。〝プレス〟技を使えば、なんでもペシャンコに？

デクナッツ



▲左は人気バンドのドラマー。オカリナに続き、今回も楽器を演奏できるのかな？



◀細かいジャンプを使って上手に移動。小ワザが得意だ。



▲デクナッツリンクなら、〝デク花〟のあるところから、地中に潜ることもできる。

ゾーラ



▶水に棲むゾーラに変身すれば、海底だって軽快に走れる。

ほかにも気になる要素がいっぱい!!!

武器を鍛えろ！

▶かじやでは武器を鍛えてくれるが、その日は剣を持たずに過ごさなければならない。さあ、どうする？



この妖精は？



◀とある泉に足を踏み入れると、ちょっと不気味な妖精（？）が。彼らも冒険に関わるのだろうか。

新しい仲間も？

▶彼の名前はチンクル。友だちになりたいってことは味方かな。でも、本当に頼りになるの？





DATA

発売元●任天堂
発売日●4月27日
価　格●5,800円［税別］（メモリー拡張パック同梱版：7,800円）

RPG

CREATOR DATA

公表せず

Super Game Pick Up



主人公もストーリーも一新!! ご存じ『KOF』の闘いは新章に突入!

SNKの人気キャラが集う〝格闘の祭典〟として、すっかりおなじみになった『KOF』シリーズ最新作がDCに登場。草薙京に代わる新主人公として「K'(ケイ・ダッシュ)」を迎え、新たな物語が始まる。また、ストーリーだけでなくシステム面でも、1チーム4人制の採用をはじめとして大幅に変化。いちだんと戦略性を増したバトルが展開していく。なお、DC版は業務用の『99』をベースとしながらも、家庭用ならではのオリジナル要素をふんだんに搭載。『EVOLUTION』=〝進化〟に、ふさわしい内容となっている。

▲格闘ACTファン待望のシリーズ最新作がついにDCに。



▶7チーム28名プラスαのキャラクターが登場。

DC

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

AC版最新作のキャラもいち早く参戦!! 人気格闘ACTシリーズ第6弾がDCに!

Super Game Pick Up

EVO1 闘いはどこまで進化するのか!? 多彩な新システム

今回は従来の1チーム3人制から4人制へと変化。バトルは、そのうちのひとりをサポート要員「ストライカー」に選択する「ストライカーマッチ」形式で争われる。なお、サポートの内容は敵への攻撃や味方の回復など、キャラによって変化する。そのほか、パワーゲージを消費することで、一定時間「カウンター」「アーマー」の2種類のモードを発動させることが可能。さらに、敵の攻撃をかわしながら移動できる「かわし移動」を新たに採用しており、これら新システムにより、今までとはまったく違った闘い方が要求される。



▶新システムがバトルをさらに白熱させる!

ストライカーシステム



▼誰をストライカーにするかは、バトルごとに随時、選択することができる。



▲攻撃や回復など、ストライカーとしての性能はキャラごとに異なる。戦略に合わせて選択しよう。

カウンターモード & アーマーモード



▲このモード中は、超必殺技が出し放題。さらに、必殺技から超必殺技へとつなぐ「スーパーキャンセル」も可能となる。



▲必殺技をガードしても体力が削られなくなるほか、攻撃を受けても喰らいポーズにならないといった特徴がある。

EVO2 ニューカマーも次々参戦!DC版はオリジナル要素満載!!

DC版では、業務用では隠しキャラだった草薙京、八神庵が最初から使えるほか、ボスキャラであるクリザリッドも使用可能になった。また、ストライカー専用キャラ「エキストラストライカー」として、大門五郎や山崎竜二らも参戦。業務用の最新作『KOF2000』(仮)に登場するふたりのキャラもひと足お先にお目見えする。そのほか、豊富なモードに加え、ネットワークによる全国ランキングにも対応している。



▶データのダウンロードもできる。



◀ラスボス・クリザリッドも使用可能に。



▶神楽ちづるなど、多数のエキストラストライカーが登場!



『KOF2000』(仮)より見参!

●セス

▶アメリカ出身の41歳。格闘スタイルは護身術。家族を愛するベジタリアンだが、趣味は盗聴という変わった一面も。

●ヴァネッサ

▶出身地不明の30歳。女性ながら格闘スタイルはボクシングだ。既婚らしく大切なものは結婚指輪で、趣味は貯金。

DATA

発売元●SNK
発売日●3月30日
価　格●5,800円[税別]

格闘 ACT

CREATOR DATA

公表せず

格闘ACT初の試みを満載し、日米の超人たちが再び激突!!



カプコンの人気キャラと、マーブルコミックのヒーローたちが激突するカプコン『VS.』シリーズの最新作。今作では3対3のチームバトルを採用し、格段に戦略性がアップした。さらに、DC版とNAOMI版では登場キャラが一部異なっていたり、DC版は通信対戦に対応しているなど、新しい試みも目白押し！　格闘ACTの新たな可能性を見せてくれる。新時代のバトルを家庭とアーケードでぜひ体験して欲しい。

DC　ARCADE



▶『トロンにコブン』のトロンなど、おなじみのキャラクターも参上！



◀大迫力のグラフィックに圧倒。理屈抜きでバトルの興奮を盛り上げてくれる。

▲新たに3対3のチームバトルを採用。新システムも加わり、クロスオーバーバトルはここに極まる!!

MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes

すべての格闘ACTファンに捧ぐ。クロスオーバーバトルの新たな到達点がここに！

Super Game Pick Up

3on3ならではの豪快かつ奥の深いバトル

『2』では前作同様6ボタンを使うが、攻撃ボタンはキック、パンチとも弱と強2種類の計4つ。残る2つは待機中のキャラにアシスト（援護攻撃）させるために使用する。なお、アシスト内容はキャラごとに3種類のタイプから選択することができる。もちろん3人同時攻撃もあり、ド派手＆超強力な技が楽しめるようになっている。



ケーブル

◀2000年後の未来世界から来たサイクロップスの息子。宇宙最強クラスのテレキネシスを持つ。



▲キャラごとにアシストのタイプを選べる。



◀相手キャラを強制的に交代させる技「スナップバック」も新たに登場。



マロウ

▶下水道で育ったミュータントの孤児。異常成長する自分の骨が武器だ。

ヴァリアブルコンビネーション



ディレイドハイパーコンボ



◀3人同時に超必殺技「ハイパーコンボ」を繰り出す。まさに豪快。

▲コマンド連続入力により、3キャラが次々にハイパーコンボを発動！

アミンゴ



▶「母なる樹」より生まれた人植物（?）。陽気で温和な性格。

対戦格闘初の通信対戦を実現！さらにVMを介したキャラの交換も！

DC版は、家庭用の格闘ACTでは初めてリアルタイムの通信対戦を実現。また、ビジュアルメモリのデータを使えば業務用でDC版のキャラが使用できるほか、VM同士でキャラクターの交換も行えるのだ。



▶レベルに合わせて自由に通信対戦が楽しめる。



ルビィハート

▲女海賊。世界各国で盗み集めた魔法の道具を操る、独自の戦闘スタイル。



ソンソン

◀仙術修行中の斉天大聖。極度に興奮すると、巨大な猿に変身してしまう。



◀VM同士をつなげれば、キャラクターの交換もOK。

▼DCとACの連動で、楽しさ広がる！



DATA

発売元●カプコン
発売日●3月30日（DC版）稼働中（NAOMI版）
価　格●5,800円［税別］（DC版）

格闘 ACT

CREATOR DATA

公表せず





▲独特の飛行アクションのコツをつかむことと、敵キャラに合わせて複数あるブレス攻撃を使い分けるのがポイント。

赤竜に乗った女戦士が怪物ども相手に大暴れ!!

▼ゲームの随所には、ストーリーを盛り上げるためのさまざまなムービーが挿入される。

邪悪な軍団「ダークユニオン」によって村を壊滅させられ、たったひとりの肉親である弟を連れ去られた女戦士・リンとなり、復讐を果たすための戦いを繰り広げていく3DアクションAVGだ。

特徴は、従来の3D・AVGのように主人公を操作して冒険するだけでなく、相棒の赤竜アーロックにまたがっての空中戦ができるところ。遠距離用砲弾型、近距離用薙ぎ払い型など、複数あるドラゴンブレスを駆使しながらのドッグファイトは迫力満点だ。

W98&95

ドラカン オーダー オブ ザ フレイム ～炎の騎士団～ 完全日本語版

ドラゴンに乗って空を飛びながらSTGが楽しめる、一風変わった3DアクションAVG

Super Game Pick Up

空中戦からチャンバラまで、バトルはいろいろ

本作における戦闘は2種類。リンが剣や斧、弓などを使って行う武器戦闘と、アーロックに騎乗して行う空中（＆地上）戦だ。攻撃力は圧倒的に騎乗してのドラゴンブレスのほうが上だが、ドラゴンの体では入れないダンジョンも多く、そういった場所では武器戦闘をする必要がある。つまり、展開に合わせてふたつの戦闘法を使い分ける必要があるのだ。

また、最大8人まで参加できるネットワーク対戦機能も搭載。地上戦のみの「デスマッチ」、空中戦のみの「ドラゴンズデュエル」、マップに1頭だけいるアーロックを確保した者が有利に戦える「ドラゴンマスター」の3種類のモードで、バトルを楽しむことができる。

▼敵によっては視点を変えないと攻撃が当たらないことも。



武器・防具の耐久力に注意

武器や防具にはそれぞれ「耐久力」が設定されている。これは使用するたびに減少し、0になったらそのアイテムは消滅するというものだ。武器は敵や宝箱などから入手できるので基本的には困らないが、戦闘中に武器や防具が消滅して慌てたりすることのないように、常に耐久力には注意する必要がある。



▶なかには無限の耐久力を持つ武器も存在する。

▶武器の種類は剣を中心に40種類以上が用意されており、意外と多彩な戦いを楽しむことができる。



仕掛けやワナがいっぱいのダンジョン!!

マップ各所に配置されているダンジョンは、アーロックに乗ったままでは入ることができないものがほとんど。よって必然的に、リンが単独で探索することになる。

そこで注意したいのが、仕掛けやワナの数々。ダンジョンの構造は比較的シンプルだが、配置されている仕掛けやワナがけっこう凶悪だったりするので、うっかり大ダメージを受けたりしないよう、気をつける必要があるのだ。



◀猛スピードで回転する細い床。うまく跳び乗れなければ、溶岩の谷に落ちて燃え尽きてしまう。

DATA

発売元●イマジニア
発売日●発売中（3月17日）
価　格●9,800円［税別］

AVG

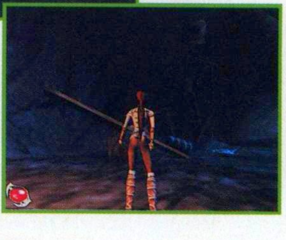
CREATOR DATA

開発●Surreal



◀谷底から爆弾のような岩が噴き上がってくる難所。軽快に走り抜けろ！

▶シーソーのようなものの先に怪しげな樽が。これはどう利用する？



時速1000kmオーバーでポッドレースの世界を体感!

昨年夏、全世界のファンの注目を一身に集めた超大作映画『スター・ウォーズ　エピソード1』。その劇中、スピーディかつ迫力ある演出で観客を圧倒したポッドレースが、映画の設定そのままに、アーケードに登場する。キャラクターからポッドの動き、操作デバイスまで、映画のポッドレースを忠実に再現。スクリーンの中に入ったような感覚を体感できるRCGだ。



▶コースやライバルのポッドも映画どおりに作られている。



▲アナキン・スカイウォーカーになりきってレースに参加しよう。

ARCADE

セガが贈る『スターウォーズ』アーケードゲーム第2弾。今度は超高速RCGだ!

スター・ウォーズ レーサー アーケード



ド迫力のポッドレースを3DRCGでスリリングに再現

惑星タトゥーインで行われたポッドレース。そのコースは、もちろん映画に使われたものを再現している。砂漠の惑星らしく、砂に覆われた道路や迫りくる岩壁、岩でできたリングなど、コース上に置かれた障害物の配置まで、映画と寸分の違いもない。近づいてくるライバルのポッドも迫力満点だ。



▼最初はアナキンとセブルバから選択。

◀コースは4種類。オリジナルコースもある。






◀スタートと同時にエンジン全開。敵をぶち抜け!



◀コーナーでは微妙なエンジン出力の加減が必要。





▲コースを3周すればゴール。最後まで気を抜かず、レースに集中しよう。

◀映画同様、岩壁の狭間に突入。コース最大の難所だ。



▲ついにゴール。順位によって搭乗者のアクションが変化するぞ。

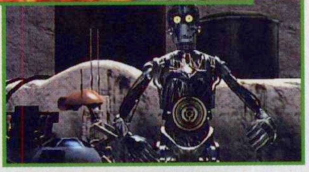


映画の世界が蘇る演出

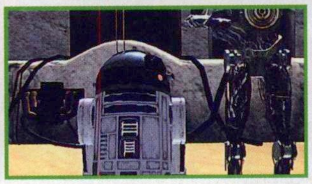
劇中の見せ場のひとつだったポッドレース。スピーディなレースシーンはもちろん、デモやゲーム中には、ジャバ・ザ・ハットをはじめ、多くのキャラクターたちが映画どおりの演出で登場する。レースをアナウンスしていたフォード／ビードやポッドレースの出場選手にいたるまで、細かく作りこまれたCGはファンも納得の出来だ。



◀レースの主催者ジャバ・ザ・ハット。



▶アナキンによって作られたドロイド、C-3POも登場。



◀シリーズではおなじみのR2-D2。動きも完全に再現している。

独特の操作デバイスに注目



操作デバイスも映画同様。左右のレバーがそれぞれ、左右のエンジンに対応しており、レバーを上下させることでエンジンの出力をコントロールしてポッドを操作。



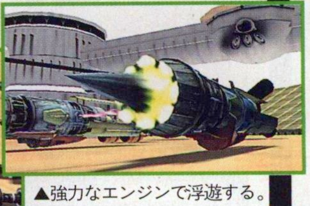
▲エアブレーキは右レバーについている。
▲中央のターボボタンで一気に加速だ。

これがポッドレースだ!

時速800キロを超えるポッドと呼ばれるマシンを操り、複雑な地形を疾走するポッドレース。レーサーの中には卑怯な手を使って、連勝を重ねる者もいる危険なレースだ。

▼レースに参加するレーサーはほとんどがエイリアンだ。





▲強力なエンジンで浮遊する。

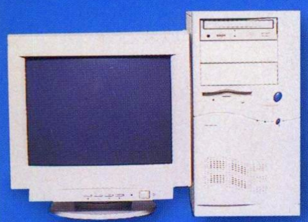
DATA	
発売元	セガ
稼働日	4月下旬

RCG

CREATOR DATA

公表せず

Super Game Pick Up



NOX 完全日本語版

W98&95

CREATOR DATA 公表せず

異世界へ飛ばされた陽気なアメリカ人が大活躍

クォータービュー視点で描かれた、ファンタジックなフィールドを舞台に展開するアクションRPG。主人公ジャックは女の子とプロレスを愛する陽気なアメリカン。ところが、ふとしたことから異世界に飛ばされてしまい、邪悪なネクロマンサー、ヘキューバーを倒す英雄に選ばれてしまうのだった……。

プレイヤーは、武器の扱いと接近戦に優れる「ウォリアー」、弓と召喚魔法が得意な「コンジュラー」、強力な攻撃魔法を使える「ウィザード」から自分のクラスを選択。ダンジョン、平原、森、城など、全11種類のステージを次々とクリアしていくことになる。また、最大16人まで同時参加可能なネットワーク対戦機能も搭載。用意されている最強レベルのキャラクターを使って、グループに分かれて敵の旗を奪い合う「フラグ争奪戦」や、ひたすら戦い続けて倒した相手のトータル数を競う「闘技場」など、5種類の対戦型プレイモードを楽しむことができる。

DATA

発売元●エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日●発売中（3月16日）
価　格●8,800円［税別］

A・RPG



▲魔法、武器、トラップは総計100種類にのぼる。組み合わせて効果を増すことも可能。



◀壁を調べると隠し部屋が見つかるなど、各所にいろいろな仕掛けが用意されている。



◀3種類あるクラスのどれを選ぶかによって、序盤のストーリー展開が変化する。



▲主人公の名前、服、靴、髪の色、髭やもみあげの有無などを、好みに合わせて変更できる。

HorseBreaker

W98&95

CREATOR DATA 公表せず

DATA

発売元●コーエー
発売日●発売中（3月24日）
価　格●9,800円［税別］

SLG

一流の調教師を目指す新趣向の競馬SLG

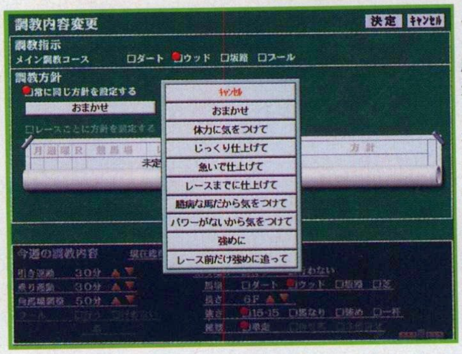
馬主の立場で競走馬を育てていく『Winning Post』に続き、コーエーから新たな競馬SLGが発売される。今回、プレイヤーは調教師となり、強い馬の育成を目指していくことになる。ゲームは新米調教師である主人公が、ベテランの調教師について仕事を覚えていくところからスタート。そして1年の修業期間が過ぎると独立し、一流の調教師を目指していくことになるのだ。

強い馬を育てるには、馬の資質を見抜き、その馬に合ったレースを設定して調教していく必要がある。うまく調教すれば、馬の能力が最大限に引き出され、みごと勝利を収めることができるのだ。また、勝てる馬を育てるには、調教だけではなく、生産者、馬主、厩務員、騎手など、競馬界に関わるさまざまな人々と良好な人間関係を築いていく必要がある。馬主の注文に応じた馬を育てたり、厩務員と担当馬との相性や調教方針の向き不向きを考慮するなどして、周囲から信頼される調教師にならねばならないのだ。





▲馬の気性、体重、疲労、仕上り具合いなどを見ながら調教メニューを決定していく。調教助手に任せることも可能だ。



▲馬の調子は、トレーニングや厩舎の画面で表示されるアニメーションを見て、視覚的に判断することができる。

◀真価が問われることになる調教内容の決定画面。無理をさせすぎると骨折などの事態が発生することもある。



◀騎手や厩務員などとの会話から、自分の調教方針が適切かどうかを判断していく。

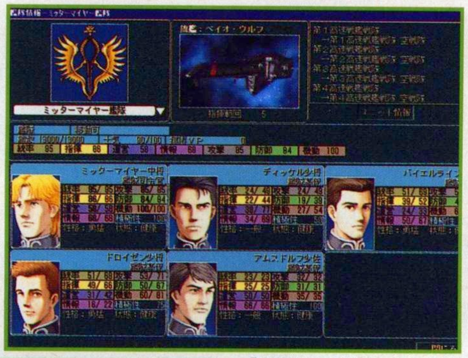
W98&95 銀河英雄伝説Ⅵ

CREATOR DATA 公表せず

銀河の覇権を賭けて新たな戦いの幕が開く

人気作家・田中芳樹氏の長編SF小説を原作にしたSLGシリーズの第6作。最大6人まで参加可能となったネットワーク対戦機能をはじめ、新機軸のシステムが多数盛り込まれているのが特徴だ。とくに注目なのは、各提督の能力評価に将官としての才能や個性といった要素が加えられたところ。それぞれの性格に適した作戦を担当させると能力が上昇するなど、人材の活用がいっそう重要になっている。

シナリオは全10本。小説の設定に沿った状況だけでなく、「もしあの戦いにあの提督が参加していたら」などの架空要素が入ったシナリオも用意されている。



▲「積極性」は状況によって増減する特殊能力値。これが高まるほど能力値もアップするのだ。



◀ラインハルトやヤンなどの優れた提督は、他者の動きに応じて戦術を考えることができるため、かなり強力な存在となる。

DATA
発売元●ボーステック
発売日●4月14日
価　格●10,800円［税別］
SLG

W98&95 シムピープル

CREATOR DATA 公表せず

神様の視点で人々の生活を見守ってあげよう

人気SLG『シム』シリーズの最新作は、「人間の一生」をテーマにした、一風変わった味わいの作品。プレイヤーは、舞台となる街に住む、とある家族の生活を見守り、幸せな人生を過ごせるよう、いろいろと気を遣っていくことになる。娯楽や趣味を与えたり、トレーニングをさせて能力を磨いたり、調度品を変えて生活空間を豊かにするなどしてあげると、家族の未来が変化していく。

平凡ながらも幸せな家族、政治家や学者を輩出するエリート一家、あるいは全員が犯罪者のマフィアファミリーなど、プレイヤーの行動によってさまざまな家族が作り出されていくのだ。



▲突発的なイベントもふんだんに用意されている。これらに対処して人々の生活を守ってあげるのもプレイヤーの役割だ。



▶隣人同士を引き合わせると、相性によって、恋愛、結婚、ときには不倫などへと発展する。

DATA
発売元●エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日●発売中（3月16日）
価　格●8,800円［税別］
SLG

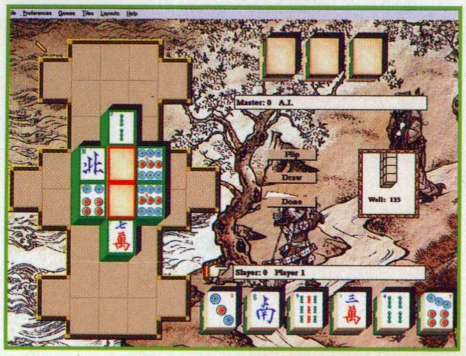
W98&95 上海ダイナスティ2

CREATOR DATA 公表せず

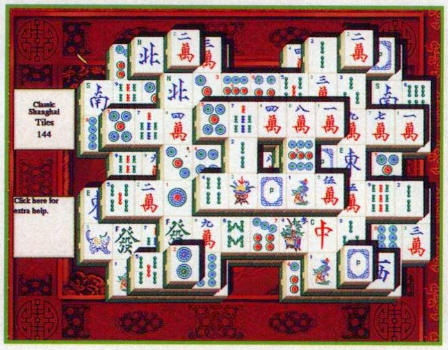
これ1本でパズルと麻雀がまとめて楽しめる

『上海』は、山状に積み重ねられた麻雀牌を、神経衰弱の要領で取っていくパズルゲーム。すでに10年以上も前からアーケードやコンシューマ機で根強い人気を集めているシリーズの最新作が、パソコンに登場する。

特徴的なのがゲームモードの豊富さだ。タイトルにもなっているエキスパートを対象にした「ダイナスティ」、低年齢層向けの「キッズ」、ベーシックな「クラシック」など、全部で10種類のモードでプレイすることができる。また、通常の4人打ち麻雀も楽しむことが可能。ルールもこれまでの日、中、欧に加え、新たに米国版が追加されている。



▲牌デザイン、背景、BGMなどが相当数に用意されており、好みに応じて自由に組み合わせることができる。



▶シンプルな「クラシック」モード。初心者が基本的なルールを覚えるのに最適だ。

DATA
発売元●サイバーフロント
発売日●発売中（3月17日）
価　格●6,800円［税別］
（Macとのハイブリッド版）
PZL

W98&95 メック・コマンダー ゴールド：デスパレイトメジャーズ 完全日本語版

CREATOR DATA 公表せず

人気のSF戦術SLGが大幅にパワーアップ！

巨大ロボット「メック」の部隊を指揮し、敵勢力とバトルを繰り広げていくリアルタイムSLG『メック・コマンダー』に、新たなミッションなどを追加したパワーアップ版が登場する。

今作では、シングルプレイモード用のミッションを15本追加。前作のものと合わせると計55本となり、ボリューム感はたっぷりだ。さらに、3段階の難易度調節機能や、オリジナルのミッションを作成できる「ミッションビルダー」機能の追加、マルチプレイヤー用のマップを新たに10個用意するなど、全体に強化・改良が施されている。





▲ひとつの小隊は、メック4機で構成。ミッションの内容によっては、最大3小隊までを指揮することができる。

◀メックの新機種が6種、新たな武器が10種類登場。より幅広い戦術が選択可能になった。

DATA
発売元●メディアクエスト
発売日●発売中（4月7日）
価　格●9,800円［税別］
SLG



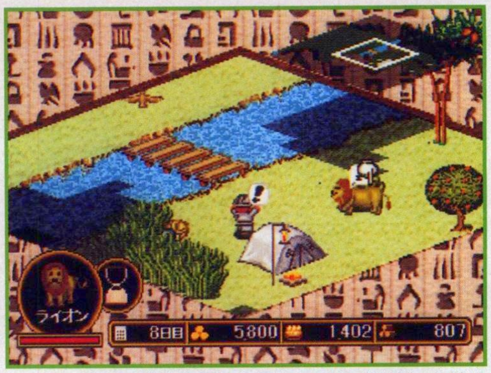
PS われら密林探検隊!!

CREATOR DATA 公表せず

探検隊を指揮して未開のジャングルを調査！

スポンサーの依頼を受けてジャングルに潜入し、探検隊員たちを使って未発見の動植物や珍しい化石、古代文明の遺跡などを調査、発見していく。個々の隊員に指示を与えると、彼らは自分の役割に従ってリアルタイムに行動するシステムの採用で、探検の緊張感をうまく再現している。

まずはベースキャンプとなるテントを張り、そこから周辺のマップを探索、隠された貴重な品々を探し当てる。宝物はスポンサーが買い取り、その報酬をもとに隊員の補充や道具のレベルアップができる。また、猛獣の襲撃を警戒したり、体力回復に必要な果物の収穫や、橋やいかだに使う木材を伐り出すといったサバイバル要素もある。



リアルタイムに動く隊員

▲隊員への指示は臨機応変さが重要。ライバル探検隊の仕掛けたワナや、腐った果物を食べて中毒など、ハプニングも多い。



▲発見したものはスポンサーに買い取られ、探検を進める資金となる。「謎の卵」や「種」を発見すると、ポケットステーションで育成することができる。

DATA

発売元●ビクター・インタラクティブソフトウェア
発売日●4月20日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●10
PCS（Aタイプ）対応

SLG

4つの役割で密林を調査

隊員には4種類の仕事があり、班ごとに役割分担する。序盤は隊員の人数が少ないので、全隊員を1〜2班にまとめ、場合に応じて仕事を変更していくといった方法がオススメ。隊員が増えたら班ごとに仕事を分担するといいだろう。



開拓班
◀果物の収穫と、探検に邪魔な樹木の伐採を行う。伐った木は橋やいかだを作る資材にもなる。



輸送班
◀本部から送られた物資を運搬する役目。馬を手に入れれば輸送力が格段にアップする。



調査班
◀珍しい昆虫や植物、化石などを発見できる。隊員のなかで勘の鋭い者に任せると効果的。



警備班
◀麻酔銃で武装し、猛獣に対抗する。猛獣の行動範囲に近づいたら必ずひとりはこの役割に。

PS RAYCRISIS（レイクライシス）

CREATOR DATA 公表せず

テクニカルなロックオン攻撃が楽しい『RAY』シリーズ最終作品

一度に多く攻撃すればするほど得点倍率が上昇する独特の「ロックオンシステム」と、非常にハードな世界観が魅力のSTG『RAY』シリーズ第3弾。今回は3機の異なる機体から選択でき、メインショットの性質やロックオン攻撃の回数と倍率などに特徴をもたせている。また、敵の撃ち漏らしなどによる〝浸食率〟が設定され、100%になるとスペシャルモードでは減点、ノーマルモードでは強制的に最終ボスとの戦闘に移るので、緊張感あふれるプレイが楽しめる。

DATA

発売元●タイトー
発売日●4月20日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1〜7
PCS（Aタイプ）対応

STG



▲フルポリゴンで描かれた機能美あふれるメカ群。

選択可能なステージを紹介

サイバースペースを舞台に過酷な戦いを繰り広げる『RAYCRISIS』。アーケードからの移植である「オリジナルモード」では、最初の「ホストエリア」をクリアすると、5つの中から3つのエリアを選択でき、「スペシャルモード」では全エリアが連続して登場する。各エリアの名称は脳医学的にちなんだものだ。



記憶領域
◀高空のステージで、暗雲から高山地帯へと空中を進んでいく。地上に敵は出現せず、空中の敵のみでハイテンポに展開する。



知能領域
◀昼間のベイエリア。都市上空を通過して、都市の地下に潜っていく。地上と空中の敵が両方登場する複合ステージ。



思考領域
◀都市の夜景をイメージして描かれたエリア。地上メインで巨大な敵が多い。固い敵にはロックオン攻撃で集中攻撃を。



意識領域
◀深海をイメージしたステージで、全体的に暗いのが特徴。低高度からの攻撃が多く、有機的なデザインの敵も登場する。



感情領域
◀砂漠のイメージがあるステージ。ここも地上の敵と空中の敵が混在しているが、戦車タイプの敵など、地上物が若干多め。

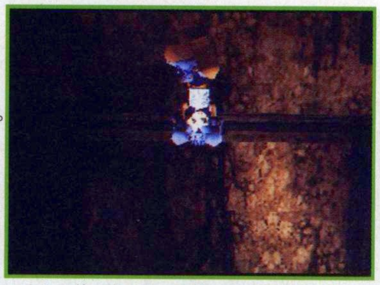
※PCS対応のソフトに関しては、以下の分類をしています。A：PSタイプ(あくまでもPSで遊ぶことをメインとしたもの) B：PCSタイプ（PCSで遊ぶことを前提としたもの）

PS タイニーバレット

CREATOR DATA　P●コントレイル　開発●空想科学

究極多彩なアクションが楽しい冒険活劇

祖母にお使いを頼まれた主人公の少年ホリンは、「のろい山」で起こった地震に帰り道を断たれ、目の前に現れた巨大な塔に向かうことに……。コントローラの全ボタンを使った豊富なアクションと、さまざまなアイテムを用いたパズル的な要素が特徴の作品。主人公はパチンコを駆使して敵と戦っていく。少年の成長を描いたストーリーも秀逸だ。



▲小さい体で激しいアクションをするホリン。鉄棒の大車輪のようなこともできる。

アクションを駆使する謎解き

アクションは敵との戦いよりも、「先に進むためにどのアクションが必要なのか」といった謎解きに使われることが多い。崖のふちにつかまって移動したり、箱を積んで上によじ登るための台を作ったりと、場合に応じたアクションを選択するために知恵を絞るのだ。





▲敵に遭遇したらパチンコで攻撃。視点変更して狙いを定め、撃つ。

◀アクション能力と謎解きの知力、両方が試される。

DATA
発売元●SCEJ
発売日●4月13日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1～
DS対応
ACT

PS ドッチメチャ！

CREATOR DATA　公表せず

「かみさま」目指してハチャメチャなバトルを展開！

「かみさま」見習いの主人公チッパーを操作して、次の「かみさま」の座を決めるトーナメントバトルを勝ち進む、ほのぼの系のリアルタイムウォーSLG。手下として実際に戦う「エンジェるん」をこき使い、自分の「パオ」（本拠地）を守りつつ、ライバルのパオ陥落を狙って戦略を立てていく。エンジェるんはパオの建設を行う「パッチョ」、エンジェるんを呼び出すために必要な「ギルテミック」などを運ぶ「フィーパ」、戦闘用の「ピッキー」など、全部で5種類。単純なルールだが奥深く、熱い対戦が楽しめる。

DATA
発売元●SCEJ
発売日●4月27日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1
SLG

これが戦いの基本！

まずは「パッチョ」を使ってギルテミックを集め、ある程度たまったら攻撃系のエンジェるんを呼び出して相手陣地に侵攻するのが基本パターン。攻撃系を呼び出すためにはより多くのギルテミックが必要だ。

「エンジェるん」を呼び出す



◀ギルテミックを集めてエンジェるんを召喚。

「パオ」を建てる



◀生産拠点のパオを増やして戦力強化を図る。

敵の「パオ」を攻撃する



◀攻撃系エンジェるんを仕向けて大打撃を！

PS モンスターファーム バトルカード

CREATOR DATA　公表せず

カードゲームになった『モンスターファーム』

音楽CDを交換してモンスターを召喚する独特のシステムで人気の高い育成SLGが、カードゲームに姿を変えて登場。「モンスターカード」を収集して「モンスタープレート」を復元し、助手のコルトを助けるのが目的だ。

戦闘は「モンスターカード」と「技カード」の組み合わせで行う。所有するモンスターカードから3枚を選び、それぞれのモンスター専用の技カードでレシピ（デッキ）を組む。攻撃や防御で技カードを使用するためには規定の「ガッツポイント」が必要であり、攻撃ステップ後に手札を捨てることでためることができる。強力な攻撃ほど多くのガッツポイントを消費するので、カードの取捨選択が重要になる。モンスターカードはバトルでしか獲得できないが、円盤石（CD）を交換すれば技カードを手に入れることが可能。



▲新しい助手のキュー。モンスターカードの使用方法をアドバイスしてくれる。



カードの組み合わせで勝負！

▲モンスターカードと技カードの両方がそろわないと行動できない。捨て方を考えよう。



CD交換でカード入手

◀戦闘に勝った時と、円盤石（CD）交換で技カードが入手できる。レアカードが発生することも。

DATA
発売元●テクモ
発売日●発売中（3月23日）
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1
DS対応
TBL

PS デビルマン

CREATOR DATA　原作●永井豪

コミックの雰囲気そのままのダークな世界



▲まがまがしさに満ちたデビルマンと悪魔たちの、血で血を洗う戦いが始まる。

圧倒的な力を持つ民族、デーモンに対抗するため、主人公の不動明はデーモンとの合体を余儀なくされる。1972年に開始したコミック版『デビルマン』を忠実に再現したバイオレンスアクション。「残虐さ」を売りにしており、本能のままに襲いくる敵との、血しぶきが飛び散る凄惨なバトルシーンや、悪魔同士の殺し合いを描いたCGムービーなど、ホラーファンも納得の作品だ。

人間と悪魔の2部構成

ゲームは人間の「不動明編」とデビルマンの「悪魔人間編」の2部構成となっている。人間である不動明の時は戦闘能力を持たず、悪魔から逃げ惑うだけのAVG。だが、変身後のデビルマン編では、闘争本能のおもむくままに敵デーモンと戦うACTへと変化。プレイヤーは悪魔の力を駆使して敵を撃退する。



▲悪魔の力を身につけ、本能にまかせて敵の悪魔を殺戮する。



◀非力な人間、不動明を操り、悪魔からうまく逃げのびろ！

DATA
発売元●バンダイ
発売日●4月13日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1
ACT

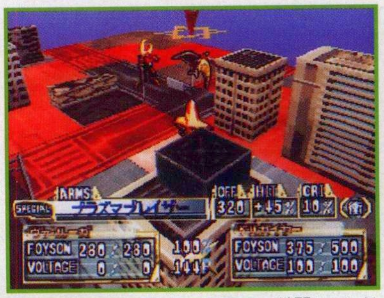
PLAY STATION

ヘキサムーン・ガーディアンズ

CREATOR DATA 制作●スタジオOX、ゼロシステム SW●杉田篤彦 CD●鈴木典孝

6人の美少女たちと共に戦う巨大ロボットSLG

満月の夜に異世界「ヘキサムーン」から現れた少女に遭遇した、主人公の轟堂大地。伝説の巨大人型ガーディアンを目覚めさせた彼は6人の「プリンセス」と一緒に悪と戦う運命を背負うことになる。ゲームはプリンセスたちと学園生活をエンジョイする「アドベンチャーパート」と、ガーディアンに乗って戦う本格的な「シミュレーションパート」に分かれており、敵として登場するプリンセスを救出すると仲間に加えることができる。アニメムービーもふんだんに挿入され、若本規夫や井上喜久子といった豪華声優陣が多数参加している。


▲戦闘シーンは硬派なSLG。地形効果もあり、戦略性が高い。


▲物語の途中だけでなく、戦闘シーンにもアニメムービーがある。


◀戦闘の合間はアドベンチャーパート。学園コメディが展開。

DATA
発売元●インクリメントP
発売日●発売中（3月30日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
DS対応
SLG

遥かなる時空（とき）の中で

CREATOR DATA P●ルビー・パーティー CD●水野十子

雅やかで幻想的なラブロマンスはいかが？

平安時代の雰囲気をたたえた「京」という世界で、主人公の少女、元宮あかねが優美な8人の男性たちと愛を育み、また協力して京に巣食う怨霊と戦いを繰り広げる。「八葉」と呼ばれる男性たちの「想う心」を高めるためには、会話以外にも「お香」「手紙」「花」といった小道具が効果的。そんな奥ゆかしさが魅力。戦闘中も八葉にかける応援ゼリフによってパラメータが上下し、協力攻撃の「術」が使えるようになるなど、すべての行動が親密度に影響する。恋愛を成就するため、日常行動と戦闘の両方に気を配りながら彼らの「想う心」を温めていこう。


◀細いタッチで描かれた優雅なキャラクターたち。


▶四聖獣や五行説など、陰陽道的な世界観が戦闘にも影響する。


▲戦闘時も八葉の性格を考えた行動を選び、好印象を与えよう。

DATA
発売元●コーエー
発売日●発売中（4月6日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
AVG

infinity

CREATOR DATA CD●影崎夕那

無限のループから記憶を頼りに、幸せな結末を手繰り寄せる

大学のゼミ合宿に訪れた主人公と、さまざまな立場の女性たちの心のふれあいを描いた、テキスト形式の恋愛AVG。無限ループの世界に陥ったという設定で、不本意な結末ならストーリー展開の途中でリセットするシステムを採用。一度失敗して時間を戻すと、新たな選択肢が登場する。登場する女性キャラの背後にある設定にも謎が多く、物語の展開はミステリアスだ。


◀楽しいはずのゼミ合宿だが……。


▲傍らに寄り添う女性を守るため、無限ループの呪縛を解かなければいけない。


◀キャラクターデザインはマンガ家の影崎夕那。

DATA
発売元●キッド
発売日●発売中（3月23日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
AVG

プレイステーション 今月の狙い目ソフト

●必殺パチンコステーション8 かましの金ちゃん&それゆけ浜ちゃん



CRパチンコ台の人気機種を2台まとめてシミュレートしたお買い得ソフト。パチンコチャンピオンに挑戦するモードも搭載。

DATA ETC／サンソフト／発売中（3月30日）／4,900円［税別］／DS（振動のみ）、パチンココントローラ対応

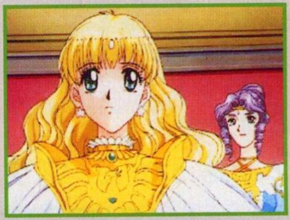
●必殺パチンコステーションクラシック2 遂に蘇る!! 爆裂名機復活



往年のパチンコファンに向けたクラシック台「ダイナマイト」「ピンボール」「たぬ吉くん2」を収録した実機シミュレーション。

DATA ETC／サンソフト／発売中（3月30日）／3,980円［税別］／DS（振動のみ）、パチンココントローラ対応

●アンジェリークヒストリー 限定スペシャルパッケージ



女性ゲーマーを熱狂させた『アンジェリーク』の過去5作品をまとめたアイテム。すべてピクチャーCD仕様で、ファン垂涎の一本。

DATA ETC／コーエー／発売中（3月30日）／12,000円［税別］／メモリーカード：1～

●信長の野望 烈風伝 withパワーアップキット



『烈風伝』の内容を大幅にパワーアップし、新大名作成機能にカエサル、三國志武将登場シナリオ追加など盛りだくさんの内容。

DATA SLG／コーエー／発売中（4月6日）／9,800円［税別］／メモリーカード：12

●ディスクダービー 名馬をつくろう!!



手持ちの音楽CDデータを読み込ませ馬を生産する競走馬育成ゲーム。能力の高い馬や騎手、アイテムもCDから入手できる。

DATA 育成SLG／DaZZ／発売中（3月30日）／5,800円［税別］／メモリーカード：12～15

PLAY STATION



インターネット関連に注目が集まるDC。でも、ゲームも忘れちゃいけない。今月も良作がそろっているぞ。

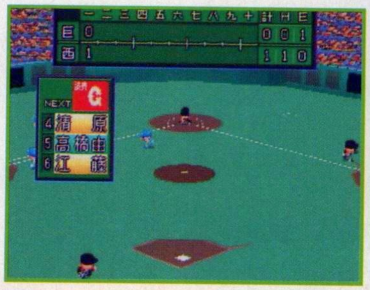
2000・3〜2000・4

DC 実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition

CREATOR DATA P●赤田 勲 D●豊原浩司

野球ゲームの決定版が、いよいよDCで開幕だ!

多くのハードで発売され、野球ファンから熱い支持を得ている『実況パワフルプロ野球』が、ついにDCにやってきた。もちろん、各球団の選手たちは実名で登場、データも'99年度の最新のものが使われている。初心者でも簡単にプロ選手の迫力あるプレイが操作できるシステムは今までのシリーズ同様。DC版では、さらにスピーディでリアルな試合が楽しめる。おなじみの「サクセスモード」や10球のうち、何本ホームランが打てるかを競う「ホームラン競争」など、さまざまな角度からプロ野球の醍醐味を味わうことができる。





◀実況も今までのシリーズ以上に熱がこもっているぞ。

▲簡単な操作で、奥の深い駆け引きが楽しめる。

ドラマチックな野球人生を楽しむ!

プロを目指すひとりの選手として野球人生を体験する「サクセスモード」。本作では社会人から、プロを目指していく。また、「ペナントモード」は、選手を鍛える監督としての野球も体験できるぞ。





▲自らを鍛え、一流のプロを目指す「サクセスモード」。さまざまなイベントがドラマを盛り上げる。

◀「ペナントモード」では好きな球団を自分の思いどおりに育てていける。目指すは日本一だ。

野球ファン必見の多彩なモード

友だちやCPUとの対戦はもちろん、さまざまなモードが用意されている本作。飽きのこないつくりは、さすが『パワプロ』だ。

リーグ 各球団から6チームを選択し、試合数や日程などを設定し、リーグ優勝を目指して戦うトーナメント。

シナリオ 99年度のプロ野球で実際にあった、野球史に残るような名勝負をプレイヤーが体験できるモード。

キャンプ 攻撃、守備など、操作の基本を練習できる。また、自分で練習メニューを決めることもできる。

DATA

発売元●コナミ
発売日●発売中(3月30日)
価 格●5,800円[税別]

SPT

▶メニューは全部で11種類。野球ファン必見の公式戦記録などのデータ集もあり、野球の奥の奥まで楽しめる。



DC 三國志Ⅵ with パワーアップキット

CREATOR DATA P●シブサワ・コウ M●つのごうじ

あの壮大な歴史SLGをさらに深く味わおう

コーエーの歴史SLGの看板とも言える『三國志』シリーズ。その第6弾として、すでにDCでも発売されている『三國志Ⅵ』のパワーアップ版が登場する。基本的なシステムは『三國志Ⅵ』と同じ。決められた条件下で歴史にそって戦闘シーンのみをプレイしていく「戦術シミュレーションモード」や、DCオリジナルの2本を含む10本のシナリオと、5本のショートシナリオで構成された「追加シナリオ」などの新要素が用意されている。また、本作はDC版『三國志Ⅵ』がなくてもプレイできるようになっている。

DATA

発売元●コーエー
発売日●発売中(4月6日)
価 格●9,800円[税別]

SLG



▶初心者から玄人まで楽しめる充実した内容の追加シナリオ。

歴史の流れを体験しよう

三國志をさらに奥深く楽しめる追加シナリオ。気になるDCオリジナルシナリオは、呂布が滅ぶ寸前を再現した「下邳の攻防」と、荊州の関羽が君主として登場する「伏皇后の死」の2本。また、ゲーム中に見た歴史イベントをコレクションできる「歴史イベントコレクション機能」も搭載されている。



◀多数追加されたイベントシーンは三國志ファン必見。コレクションしていつでも見れるようにしよう。



▶好きな武将を選択して一騎討ちで戦うモード。個人戦のほか、団体戦やトーナメント形式もある。



▶都市や武将、群雄、アイテムなどのデータの変更や作成もできる。

DC ヴィジランテ8 ～セカンドバトル～

CREATOR DATA 公表せず

ドライブテクで敵を撃ち抜け

武器を装備したマシンを操り、はむかう敵を次々に破壊していく。そんな異色のカーアクションが、この『ヴィジランテ８』だ。プレイヤーは普通のRCGのようにマシンを操作しながら、コース上に散らばっているアイテムやさまざまな武器を手に入れる。もちろん、手に入れた武器は相手を撃ち落とすために使う。レーダーを見ながら敵をロックオン、あとは攻撃するだけ。指定されたミッションをこなしつつ敵をせん滅するのだ。



▲路上に散らばっている武器は最大３つまで持つことができる。手に入れたら速攻、敵を撃て！



▶ステージによって「塔を守れ」などのミッションが用意されている。

DATA
発売元●シスコン　エンタテインメント
発売日●発売中（３月23日）
価　格●5,800円［税別］
RCG

シークレットムーブで華麗にフィニッシュ

ゲーム中、手に入る武器は全６種類。それぞれ威力や攻撃方法、弾数などが異なっている。さらに、武器には必殺技とも言えるシークレットムーブが設定されており、ダメージの大きい攻撃やスピードアップなどの特殊効果をもたらしてくれる。



▲シークレットムーブは武器によって３種類用意されている。使い分けが肝心。

DC レイマン 海賊船からの脱出！

CREATOR DATA 公表せず

可愛いニューヒーローの大冒険がはじまる



突如、現れた海賊団に征服されてしまったレイマンの惑星。平和を取り戻すため、レイマンは海賊たちに立ち向かっていく。レイマンが冒険するステージは洞窟や海とさまざま。地上では耳を使ったヘリコプターを、海では得意の水泳を活かして多種多様なトラップをかわし、海賊から仲間を救い出そう。

▲小さな光の弾「マジックフィスト」で敵をやっつけろ。



▶水中では残り酸素が表示される。窒息しないように注意しよう。

DATA
発売元●ユービーアイ　ソフト／セガ
発売日●発売中（３月23日）
価　格●5,800円［税別］
ACT



▶友情に厚く、ちょっぴりお茶目なヒーロー・レイマン。特徴的な耳が可愛らしい。



▲ステージは360度、自由に見渡せる。もちろん、敵やトラップがどこにあるか、常に気を配る必要がある。

DC ウイニングポスト4 プログラム2000

CREATOR DATA P●シブサワ・コウ　CD●かどたひろし

2000年の重賞を制するのはキミだ



▲2000年の競馬界を予想しながらレースを組み立てるという楽しみ方もできる。

競走馬の育成から牧場の経営までをこなし、最強の競走馬を育てあげるSLG『ウイニングポスト４』。本作は、すでに発売されているPS版をベースに、数々の新データの追加、変更がなされている。天皇賞をはじめ、各重賞の開催時期や条件など、競馬番組はすべて2000年度のものに対応し、最近、導入されたばかりのワイド馬券も購入することができる。種牡馬もアドマイヤベガ、テイエムオペラオーなど、昨年のクラシック世代が新種牡馬として登場。また、ゲームスタート時には、自分だけのオリジナル種牡馬を作ることができる。血統や能力、成長の早さなど、細かな部分まで自分の好みで設定が可能だ。



▲所有している競走馬の成長具合を確認。



▶種牡馬などのデータも最新のもの。

DATA
発売元●コーエー
発売日●発売中（３月30日）
価　格●6,800円［税別］
SLG

▶オリジナル種牡馬は細部まで設定ができる。自分の競馬知識をフル活用して、有能な競走馬を残せる種牡馬を作り上げよう。

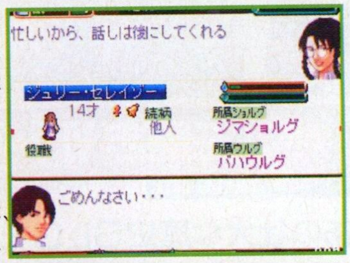


DC ワールド・ネバーランド2プラス ～プルト共和国物語～

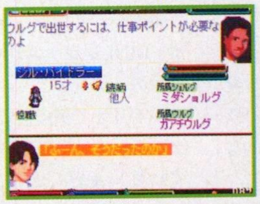
CREATOR DATA P●宮崎慈彦　PG●渡辺裕志

もうひとつの人生を自分の手で切り開こう

とある国の住人のひとりとなり、国民として仕事や武術の稽古、恋愛など、人生の疑似体験ができる人気シリーズ。舞台は北西に広大な海を有した自然豊かな土地、プルト共和国。プレイヤーは海を渡って移住してきた新たな住人となり、新天地での生活をはじめるのだ。まずは、自分にあった仕事や武術を決め、すでに生活している住人たちと友好を深めていこう。プレイヤーの対応しだいで、恋人ができたり、仕事で重役についたりと、いろんなイベントが発生するぞ。



▲プルト共和国にはいろいろな性格のひとが生活している。



▲仕事に、恋にと、キミならどんな人生をエンジョイする？

DATA
発売元●リバーヒルソフト
発売日●発売中（３月30日）
価　格●5,800円［税別］
SLG

インターネットで新しい住人を招き入れよう

本作ではネットを使ってプルト共和国通信局へ接続し、プレイヤー同士で情報を交換することができる。また、通信局には移住掲示板が存在する。移住掲示板にはパラメータと顔写真が表示され、一緒に掲示されているパスワードを使えば、DC同士だけでなく、PSで育てた住人を移住させることもできるのだ。



DREAMCAST



人気ACT『星のカービィ64』が、新システムをひっさげて登場。かわいいカービィがスリル満点の冒険を繰り広げる！

N64 星のカービィ64

CREATOR DATA 公表せず

なんでも吸い込む、おなじみ『カービィ』の最新作！

キュートなカービィが敵を倒して進むACTがN64に登場。宇宙に散らばったクリスタルを探し、星々を冒険することになる。ひとつの星には複数のステージがあり、クリアすると他の星にも行ける。

３Ｄになった本作でも、簡単操作による遊びやすさは健在。カービィの基本動作は敵を吸い込んでから吐き出して他の敵にぶつけたり、敵の攻撃能力をコピーするというおなじみのもの。新要素として、ふたつの能力をミックスして強力な技を生むコピー能力ミックスや、敵や星などを持ち上げる〝リフトアップ〟が加わった。

▶基本動作はおなじみ〝吸い込み〟。敵をガンガン吸い込め！



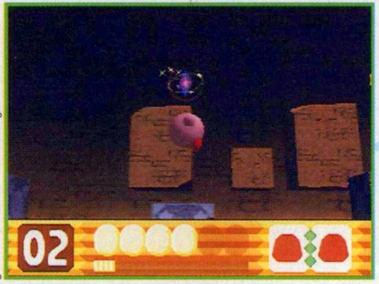
DATA

発売元●任天堂
発売日●発売中（３月24日）
価　格●6,800円［税別］
セーブ●カセット
※振対応

ACT

忘れず集めて！『クリスタル』

ゲームの目的は星々に散ったクリスタルを集めること。クリスタルはステージの途中に落ちていたり、ステージボスが持っていることもある。一度クリアしたステージには何度でも行けるようになるので、クリスタルを回収し損ねたままステージをクリアした場合でも、再チャレンジできるのだ。100％の回収を目指そう。



敵を使ってアクションできる『リフトアップ』

カービィが能力を持った敵を飲み込むと、敵は「能力星」に変化する。能力星を吐き出したり、ダメージを受けるまで、その敵の能力をコピーし続けられるぞ。この能力星を一度吐き出しリフトアップし、それを他の敵にぶつけるとミックスされた能力星が出現。また、ほおばった敵をリフトアップすると、その敵の能力をコピーできるほか、頭上からの攻撃を１回防げる。特殊能力がある敵をリフトアップすると高い場所に上昇できる、水中を素早く泳げるなど、攻撃以外の場面でも役立つのだ。





◀▲特殊能力を持つ敵の中には、リフトアップしても能力を利用できないキャラもいる。そんなときは飲み込んでしまおう。

コピー能力がミックス効果で強力に！

７つあるコピー能力を組み合わせた全28種類のコピー能力ミックス。能力をミックスするには４つの方法がある。たとえば、違う能力を持つ敵２体を同時に飲み込んだり、持っているコピー能力をリフトアップさせ、能力星を能力敵に投げつけたりなど。２種類のコピー能力を組み合わせるときに、順番は関係ない。たとえばカッター、ボムの順で飲み込んでも、逆にボム、カッターの順に飲み込んでも、コピー能力ミックスはカッターボムになるのだ。あれこれミックスしてみよう。

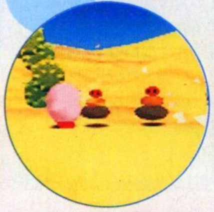




◀▲プレイヤーが移動の操作をできなくなるミックス能力もある。もう勝手に暴れ回って敵を倒しまくってくれ、って感じ。

こうしてMIX!!

2体の敵を同時に飲み込む



リフトアップした敵を他の敵に投げつける



能力星を敵に投げつける



◆◆◆◆◆ ミニゲームにキャラカード……　おまけモードも大充実！ ◆◆◆◆◆

ミニゲーム

１Ｐプレイ専用の本編と異なり、４Ｐ対戦のミニゲームも用意されている。ゲームは３種類。ジャンプを使い分けてゴールを目指す『けんけんレース』、落ちてくる食べ物をうまくキャッチする『とるとるバトル』、ライバルを床ごと落とす『おちおちファイト』がプレイできる。４人未満でプレイしたときに人間プレイヤーが１位になると、COMの強さを選べるようになるぞ。







◀▼左から「けんけんレース」、「とるとるバトル」、「おちおちファイト」。

コレクション

ゴールゲームで入手した敵キャラのカードを見ることができる。ただしボスのカードだけは、ボス戦に勝つまで手に入らないのだ。



ムービー

ゲーム中には、いくつかのムービーが挿入されている。このモードでは、すでに見たムービーのリプレイを見ることができるのだ。



※データ内の「振」は振動パックを表しています。



今すぐ遊べる注目のアーケードゲームソフト

ARCADE GAME

『電車でGO！』の最新作、今度は通勤列車がメインということで、筐体の前に並ぶサラリーマンの哀愁を誘うかも？

2000・3〜2000・4

グレート魔法大作戦

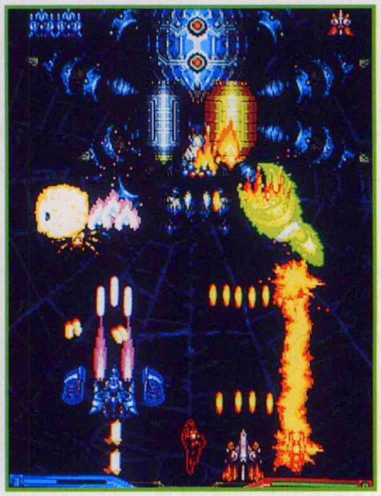
CREATOR DATA 開発●エイティング／ライジング

あのSTGがグレートになって帰ってきた

剣と魔法の世界を舞台にしたエイティング／ライジングの名作STG『魔法大作戦』が、カプコンとの共同プロジェクトによる最新作として登場。前作までの雰囲気はそのままに、演出、敵機の攻撃はさらに過激にパワーアップ。戦士ソロバン、魔導師カルテ、竜人ミヤモト、呪術師グリムレンの４人のキャラクターから自機を選択し、壮快に敵を撃ち落としていく。操作はレバーとショット、超魔法ボンバーの２種類のボタンで行い、ショットボタンを押し続け、エネルギーを溜めてからボタンを放すことで、「エレメンタルバースト」という特殊攻撃を繰り出すこともできる。また、新たに属性の要素を追加。ファイヤーとアイスの２種類の属性が存在し、敵の属性を見極めての攻撃することが攻略のカギとなっている。

DATA
発売元●カプコン
稼働日●稼働中
STG


▲強力な超魔法ボンバー。選んだキャラクターによって種類や攻撃範囲もさまざま。


▲ふたりでの協力プレイも可能。お互いに違う属性を担当すれば、クリアも楽になる。

エレメンタルチェンジを使いこなそう

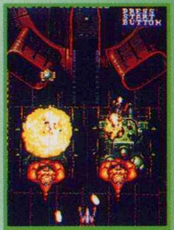
自機、敵機ともに存在する属性。この属性は、同属性の攻撃は受けないが、異属性の攻撃では２倍のダメージを受けてしまうという特徴がある。自機の属性を変える「エレメンタルチェンジ」はショットボタンを押しつづけている間、一定間隔で交互に入れ替わり、ボタンを放したときの属性で固定されるようになっている。この属性は超魔法ボンバーにも存在するので、ボス戦では相手の属性を十分に見極めてから有効に使っていくことが重要だ。



▲ファイヤーの属性の敵や弾は赤、アイスは青で表示される。状況を見極めてエレメンタルチェンジだ。
◀属性のない弾も存在する。もちろん、当たれば自機はやられてしまうので、避けていくしかない。

『魔法大作戦』シリーズファン待望の隠れキャラ公開

なんと、戦士ガイン、魔法使いチッタなどのおなじみのキャラが使える隠しコマンドが判明。コインを投入した状態で、タイトル画面で「↑、↑、←、↓、↓、→、A、B、A、B、A」と入力して、スタートすれば使用できるぞ。




▶豪快馬鹿のアゴ男こと、戦士ガイン。


▶伝説の四勇士を祖父に持つ、魔法使いチッタ。


▶盗賊団を率いるアネゴ、お尋ね者バースディ


▶派手好きなフェミニスト、王子ゴールデン。

電車でGO! 3 通勤編

CREATOR DATA 公表せず

ダイヤの乱れまで再現した新『電車でGO!』

実際に電車が運行している区間をリアルに再現した映像と、本物とまったく変わらない運転が楽しめる『電車でGO！』。さらに映像が強化された今回の通勤編では、駆け込み乗車によるダイヤの乱れなど、今まで以上により現実的な電車の運転を体験することができる。ラッシュで賑わう中央線や、業務用初登場となる鹿児島本線など、５路線、13車種を新たに追加。朝、昼、夕方、夜と時間を自由に選べるほか、プレイする時間で風景が変化するリアルモードを搭載。通常のモードに加え、一定区間を減秒なしで思い通りに運転できる、初心者向けの「ファミリーモード」。より本格的な厳しい条件で運転を行う「鉄人モード」も用意されている。









◀プレイする時間によって風景も変化する。

▲練習にはもってこいの「ファミリーモード」。ここで腕を磨いて次にステップアップだ。

◀駆け込み乗車など、ダイヤの乱れにも臨機応変に対応していこう。

DATA
発売元●タイトー
稼働日●稼働中
SLG

KONAMI

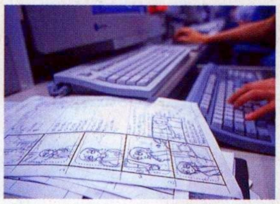
コナミで学んでコナミに入社!!

平成13年度生 募集中!!

今春、ＫＣＥスクール第２期生が卒業！
コナミ入社１００名突破 !!



▲授業風景



授業風景▲



▲機材

概　要

KCEスクールは、コナミ（東証・大証1部上場）が運営するデジタルクリエイターのプロ養成スクール。志望する進路に合わせてゲームクリエイター養成課程とCGクリエイター養成課程の2つの課程からコースを選択し、プロとして必要な技術と知識を基礎課程（予備校）、制作課程（本校）、実践課程（実践校）の3段階に分けて修得するので、初心者の方も安心して入学していただけます。

ゲームクリエイター養成課程

世界的にも認められている日本のゲーム業界。そのゲーム業界でヒット商品を生み出し続け、常に業界をリードし続けるコナミ。KCEスクールのゲームクリエイター養成課程に開講した5つのコースは、コナミの持つ制作ノウハウを反映したカリキュラムで他校にはない、より実践的な授業で次世代を担うプロのクリエイターを養成します。

開講コース	プログラム・映像デザイン・音響サウンド・ディレクター・シナリオ

CGクリエイター養成課程

ハリウッド映画から、テレビコマーシャルまで、いまやあらゆるメディアにCG映像が使われています。映像作品の高品質化にともない、人材が必要とされています。KCEスクールのCGクリエイター養成課程では3DCGコースを設置し、ハイスペックマシンを使った3DCG制作実習を中心とした授業で、将来のCGクリエイターを育成します。なお、CGクリエイター養成課程には、新コース（5月開講予定）が開講されます。ご期待ください。

開講コース	3DCG

- ●無試験で入学できる
- ●通年入学制を導入
- ●実力次第で早期の卒業も可能
- ●卒業すればコナミに入社

入学説明会のお知らせ

日時 毎週水・金曜日18時

場所 東京渋谷校・大阪梅田校



▲渋谷校



梅田校▲

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール

■ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込は各校の入試事務局へ ■

0120-816-573　e-mail school@konami.co.jp

東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。　＜9:00〜17:00／土曜・日曜・祝祭日を除く＞

東京入試事務局 〒105-0002東京都渋谷区渋谷2-12-15　大阪入試事務局 〒530-0001大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス（最新情報はこちらで） ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school

硬派コンシューマゲームからエロエロパソコンゲームまで…

全ジャンル対応

Request Review
リクエストレビュー

ついに登場したPS2。発売日当日の騒ぎも記憶に新しいが、レビューでも早速PS2新作ソフトをチェック！　もちろん、現行機のDCやN64だって変わらず元気です!!

今月のリクエストTOP5

1	リッジレーサーV（ナムコ）	PS2
2	決戦（コーエー）	PS2
3	EVE ZERO（ネットビレッジ）	PS
4	ドラムマニア（コナミ）	PS2
5	ETERNAL RING（フロム・ソフトウェア）	PS2

リクエストの方法

①新作予定表及び新作王などを参考にレビューして欲しいソフトを3本選ぶ。（今月は2000年4月～7月発売予定のタイトル）
②他の必要条件とともにアンケートハガキに書き込む。
③あとはポストにGO!
リクエストの多いタイトルをレビュアーたちがプレイし、本当に面白かったものだけをご紹介します。

HOW TO REQUEST

今回リクエストして欲しいのは**2000年4月～7月**のタイトルです！

PS2 リッジレーサーV

CREATOR DATA P●斎田栄一

レビュアー：ドリ井上
この号が出る頃には免停期間が終わっているはず。乗れなくなってクルマのありがたみを痛感。乗りてー！

操作性 DS2のアナログ入力対応で、微妙なアクセルワーク、ステアリング操作が可能。

プレイ時間 スタンダードグランプリをクリアするのに約30分。隠し要素満載なので、要やり込み。

ビジュアル 大満足！　PS2の能力はもちろん、ナムコの技術力の高さはまさに脱帽のひと言。

サウンド 人気アーティストによる曲をはじめ、ポップなテクノサウンドがスピードを演出。

概要
爽快なドリフトと未体験のスピード領域を体感できる『リッジ』シリーズ最新作。複数のレースを勝ち抜く「グランプリ」をはじめ、多彩なモードが用意されている。

{このゲームのキモ} グラフィックはもう見たままの美しさなので、ここではゲームシステムについて。全体的には初代『リッジ』を踏襲しているように感じられた。同じコースもあったしね。操作はマシンを横に向けてドリフトをかましていく、おなじみのスタイル。だが、タイムアップを狙うとなるとドリフトポイントが限られてくるので、攻略のしがいあり。ところで、敵車の動きがいやらしいと感じたのは自分だけかな？　追い抜こうとすると、容赦なくブロックしてくるんだよね。抜きどころが結構ムズいです。



DATA
RCG／ナムコ／発売中（3月4日）／6,800円［税別］

PS2 決戦

CREATOR DATA P●シブサワ・コウ　M●小六禮次郎

レビュアー：ドリ井上
先日のPSフェスでは、このゲームだけを3時間も立ったままでプレイ。足がしびれちゃいました。

操作性 合戦中は、指示を出すタイミングがわかりづらい。そのぶん、チュートリアルは親切。

プレイ時間 東軍でのプレイでは、イベントシーンをスキップしないで、だいたい18時間ぐらい。

ビジュアル 大勢の武士たちが繰り広げる合戦は圧巻。武将同士のイベントシーンも盛りだくさんだ。

サウンド 大河ドラマのように雄大な雰囲気のBGM。イベントシーンはフルボイスでしゃべる。

概要
徳川家康率いる東軍と、石田光成率いる西軍がぶつかりあった関が原の戦いをはじめとした、数々の合戦が繰り広げられる戦術SLG。武将たちが織りなす人間ドラマにも注目。

{このゲームのキモ} 「合戦」に焦点をしぼった作品なので、メインは戦闘シーン。この合戦が迫力満点！　スゴイ数の武士が入り乱れて戦う様子は、見ているだけでも楽しめる。ただし、後半は同じシーンの繰り返しになってくるので、ついスキップしてしまいがち。戦闘自体もややスピーディさに欠けるため、手に汗握る緊迫感というよりは、じっくり考えて戦略を練るといったプレイスタイルになる。逆にイベントシーンは実に多彩な展開で楽しめます。史実に沿ったイベントが豊富なので、歴史が好きな人ならプレイして損ナシ。



DATA
SLG／コーエー／発売中（3月4日）／6,800円［税別］

PS2 ドラムマニア

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：ドリ井上
どうしても手と足が同じ動きをしてしまう……。これって、もしかしてリズム音痴？ 練習しなくちゃ。

操作性 専用ドラムコントローラ同梱。だが、アーケードとはパッドの位置が異なっている。

プレイ時間 1曲2分程度。手軽にプレイできるので、ついついやり込んでしまう。ハマリ度高し。

ビジュアル 特に問題なし。画質自体は良好だが、アーケードより若干画面が狭く感じられた。

サウンド PS2版のオリジナル曲が追加されているので、アーケード版をやり込んだ人もOK。

概要

専用ドラムコントローラでプレイすれば、誰でも手軽にドラマー気分に浸れるリズムアクション。画面に表示されるマークに合わせてコントローラを叩いていくカンタン操作だ。

{このゲームのキモ} ドラムを叩くことが、こんなに楽しいだなんて！ 『ビーマニ』をはじめ、今までこのシリーズはあまりプレイしたことがなかったけれど、ハマリましたね。カンタンな曲でも、ドラマー気分を満喫できます。連打しまくる難しい曲が弾けるようになると、かなり爽快なはず。そう思って、あと1曲あと1曲とつい際限なくプレイし続けてしまった。あと、オススメはセッションプレイ。『ギターフリークス』専用コントローラを用意できるなら、まわりの人を強引に（！）誘ってバンド気分を満喫しようぜ。



ETC／コナミ／発売中（3月4日）／オープン価格 DATA

PS2 ETERNAL RING

CREATOR DATA P●金子章典

レビュアー：通天閣太郎
3D酔いの可能性大。PS2ではどんどんこういう作品が出てきそうなので、体を慣らしておきましょう。

操作性 すべてのボタンを使います。スムーズに操作できるようになるまで、時間がかかるかも。

プレイ時間 10時間ほどプレイしたけど、まだまだといった感じ。40～50時間はラクに遊べるはずだ。

ビジュアル 敵の動きが若干ぎこちなく感じますが、緻密に描かれたフィールドはとてもリアル。

サウンド BGMは控えめですが、ゲームの雰囲気にマッチして、冒険を盛り上げてくれます。

概要

主人公カインが〝不帰の島〟に隠された謎を解き明かしていく3D・RPG。PS版『キングスフィールド』シリーズの流れを汲むが、新たに指輪の合成という要素が加わった。

{このゲームのキモ} とにかく〝臨場感〟がすごい。ゲーム的にはほぼPSの『KF』と同じですが、PS2になって格段にゲーム世界はリアリティを増し、今まで以上に、自分があたかもゲーム世界にいるかのような感覚が味わえます。ただし難易度は高く、〝RPG〟とはいえ『FF』や『ドラクエ』と同じ、と考えると痛い目にあうかも。ザコ敵相手でもガスガス死ぬかもしれません。でもそのぶん、緊張感は満点だし、抜群の臨場感と相まって〝自分自身が生死をかけた冒険に挑んでいる〟ことを強く実感させてくれるはずです。



RPG／フロム・ソフトウェア／発売中（3月4日）／6,800円［税別］ DATA

PS2 A列車で行こう6

CREATOR DATA P●永浜達郎 D●佐藤任

レビュアー：かわち山田
前作は、コマンドの多さに10分程度で断念した、ヘッポコな私。でも今作は、へこたれることなくプレイ。

操作性 斜めに線路を引くのには、少々テクニックが必要。それ以外はいたって簡単な操作。

プレイ時間 全マップをクリアしたワケではないけど、マップ平均6、7時間くらいかな。

ビジュアル 見やすいし、美麗で言うことナシ。自分で発展させた町を車窓モードで見るのは格別。

サウンド 町の発展度によって音楽が変わるのがグー。地味だけど、このゲームに合ってます。

概要

PCやPSでも人気の鉄道会社運営SLG。今作では、鉄道会社運営に重点をおいて、町を発展させる。ゲームはステージクリア型で、設定されたさまざまな条件をクリアしていく。

{このゲームのキモ} 今までのシリーズと違い、会社運営などのよけいな部分を切り捨てているので、初心者でもとっつきやすくなっているのがいい。それでも、操作性やコマンドの使い方に慣れるまでには、時間がかかるけど。ゲーム自体は、やることが絞られているが、簡単なワケではなく、人の流れを誘導しなければ駅周辺が発展しないのも奥が深いよ。マップも見やすく、操作性もいいし、シリーズ最高のデキでしょう（全作プレイしてないけど）。駅周辺が発展するまでは退屈な場面もあるけど、のんびりプレイしましょう。



SLG／アートディンク／発売中（3月4日）／6,800円［税別］ DATA

PS2 ストリートファイターEX3

CREATOR DATA 開発●アリカ

レビュアー：通天閣太郎
デザインの素敵なPS2だけど、埃が目立つのがなあ……、などと思いつつ『EX3』を遊ぶ今日この頃。

操作性 これまでどおり6ボタンを使用。パッドだと結構辛いものがありますね。

プレイ時間 通常の1Pプレイで4～5分程度。まあ、他の格闘ACTと同じぐらいかな。

ビジュアル さすがにシリーズの中では格段にキレイ。だけど、女のコが可愛くないのは残念……。

サウンド BGMに関しては可もなく不可もなくといった感じ。とくに気になりません。

概要

アーケード、PSなどで好評を博してきた『EX』シリーズの、PS2オリジナルとなる最新作。2対2のタッグバトル制を採用し、いちだんと戦略性が高くなった。

{このゲームのキモ} 〝バカっぽさ〟すら感じさせるド派手な連続技とエフェクトがシリーズの魅力ですが、今回の目玉はやっぱりタッグバトルになったこと。通常技をキャンセルしてパートナーにつなぐタッグコンボや、2キャラ同時攻撃のクリティカルパレードといった攻撃はもちろん、ピンチになったら交代したりと、駆け引きに富んだ多彩な攻防が楽しめます。4人プレイはメチャクチャ盛り上がるはず。そのほか、オリジナルキャラクターを作成できたり、1対3、2対1といったバトルなど多彩な遊びがある点もグー。



格闘ACT／カプコン／発売中（3月4日）／6,800円［税別］ DATA

PS EVE ZERO

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：バリオス海老原

シリーズ物の続編が発売されると、時の流れの早さを感じさせられます。なんだか年寄りになった気分。

操作性 主人公の交替やセーブ画面などが、ボタンひとつで切り替えられるから楽チン。

プレイ時間 大体20〜25時間。ただ、主人公を交替させる場面に気づかないでいると長くなりがち。

ビジュアル 全体的なクオリティは高い。また、セクシーなイベントシーンがたくさんある。

サウンド BGMはそれぞれの場面に合っているし、セリフもほとんどボイス付きなのでよかった。

概要

他機種で人気を博したAVGシリーズの最新作。好評のマルチサイトシステムはもちろん、今回はこれまでのシリーズで語られていなかった過去のエピソードが語られている。

{このゲームのキモ} なんといっても物語が面白い。シリアスでサスペンスあふれるお話にSF的な要素の加えられた独特の世界感は、非常に気に入ってます。あとは『EVE』シリーズでの特徴であるマルチサイトシステムによるストーリー展開。ひとつの大きな話を主人公ごとの視点から体験できるだけでなく、ふたりの主人公を交互にプレイすることでお互いの状況が先に進むようになるシステムは楽しいです。それも以前のように、主人公を交替するたびにディスクを入れ替える必要がないので文句なしです。



AVG／ネットビレッジ／発売中（3月30日）／6,800円［税別］ DATA

PS ワールドスタジアム4

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：かわち山田

『ワースタ』シリーズって、PS2になってもこのままなのでしょうか？ そろそろ進化して欲しい気も……。

操作性 アナコンでパワーヒッティングをすると、本塁打が出やすいのは、とても気になります。

プレイ時間 好きな人は次回作が発売されるまで（言い過ぎ？）。リーグ戦だと1週間はOK。

ビジュアル ヒット後の守備時の画面が、少しチープ。他は、綺麗とは言えないけど、それなり。

サウンド 野球ゲームですからね。実況がないのは、このご時世にポリシーを感じます。でも……。

概要

『ワースタ』最新作。選手データは、実名＆最新のものを使用。対戦や分身くんなどの他に、特殊ルールでプレイ可能なパーティ、着メロが作れる着信くんなど、モードも多彩。

{このゲームのキモ} このおなじみで簡単なシステムは、さすがに今ではツライかな。また、アナコン（通常のコントローラだと長打になりにくい感じ）でパワーヒッティングをすると、楽に2桁得点可能なゲームバランスには少々疑問を感じます。特殊なルールで遊べるパーティモードは、今までの野球ゲームにはない感覚で、とても新鮮。対戦では盛り上がること間違いなし。この難易度や、簡単なシステムも接待ゲームとしてなら納得かな。ロード中の『ファミリーサーキット』ライクなゲームは完成度が高くてお得な感じです。



SPT／ナムコ／発売中（3月23日）／5,800円［税別］ DATA

DC レイマン 海賊船からの脱出！

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：シルキーまりな

PS2、まだ買ってません。だって初期ラインナップのソフトって、私は遊べないものばかり〜。待ち状態。

操作性 特にとまどったりしなかったかな。アクション数は豊富だけど、説明アリで迷わない。

プレイ時間 私は10時間近くプレイして、まだ中盤のあたりかな。ヘタだって話もあるけど。

ビジュアル 海外ゲームらしい原色使いだけど、くどくない。キャラもかわいい〜。

サウンド これがけっこうイイんです。耳に心地よく残るBGMのおかげで、プレイも楽しいものに。

概要

国内外で幅広い人気を誇るシリーズの最新作。アクション数や新アイデアを満載し、海賊団に立ち向かうことになる。ゲーム中に出会った仲間と力を合わせて進むこともある。

{このゲームのキモ} とりあえず最初は「怪しい海外ゲーム……」と思ったんですよう。でもでも!! どこか『マリオ』っぽい香りがして、気づいたらハマッてました。レイマンのアクションは豊富で、攻撃・ジャンプといった基本操作のほかに、水中に潜ったり、ガケをよじ登ったりとさまざま。新しいアクションが登場するたびに操作説明があるので、進めなくなる心配はありません。各ステージも特色があって、謎解きあり、レースゲームありと多彩！ また、特筆すべきなのがBGMのセンスの良さ。一聴（？）の価値ありです。



ACT／ユービーアイソフト／発売中（3月23日／5,800円［税別］ DATA

N64 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：たかみ〜

はじめまして〜。電撃N64でレビューをやっています。何でも遊ぶ雑食ゲーマーっす。これからよろしくね〜。

操作性 細かいルアーさばきが要求される本格的な内容。釣りコンだと、少し操作しづらい。

プレイ時間 ゲーム中の1日が終わるまで、約3〜4時間。季節や条件を変えて、繰り返し遊べる。

ビジュアル 湖などの背景がキレイ。ただ、肝心の魚の姿を見る水面カメラが小さすぎるのが残念。

サウンド 全体的にのんびりとした音楽。釣り中はBGMが消えるが、逆に緊張感がでて○。

概要

釣果を競うより、バス釣りそのものを楽しむことに重点が置かれた、本格バス釣りゲーム。季節や天候でバスの釣れるポイントが変わるなど、実際のバス釣りに忠実な作りだ。

{このゲームのキモ} 本作ではバス釣りの専門知識が要求されるので、軽く釣りを楽しみたいという人には少々敷居が高いように思える。釣り方を教えるヘルプも専門用語が多く、初心者には理解しづらいのがツライ。コツをつかめば簡単にバスが釣れるだけに、もう少し最初をわかりやすくして欲しかった。逆に、バス釣りをバリバリ楽しんでいる人なら、釣り具やコンディションを細かく設定して、自分なりのスタイルで楽しめる。釣り仲間との競争や、『マリオゴルフ』のようにパスワードを使った大会など、長く楽しめそうな1本だ。



ETC／任天堂／発売中（3月31日）／6,800円［税別］ DATA

GB トレード&バトル カードヒーロー

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：Mac智也

このゲーム、バトルは戦略性が高くて楽しいんですけど、チュートリアル的なストーリーがちょっと……。

操作性 デッキを組むときの操作がちょっとやりづらい程度。大きな問題ではないです。

プレイ時間 EDまでは約6時間。その後のフリー対戦やカード集めは、気が済むまで何時間でも。

ビジュアル グラフィックはかなり地味です。キャラデザインも、好みが分かれるところですね。

サウンド 優れている音楽、というわけではないですが、ゲームの雰囲気には合っています。

概要

プレイしているうちに自然とルールを覚えられるという、親切で遊びやすいカードゲーム。ストーリーの流れに沿ってカードを集めたり、バトルを繰り広げながら進めていく。

{このゲームのキモ} カードゲームの入門用としては最適のゲームです。ストーリー自体がチュートリアルになっていて、説明書を読まなくてもプレイできるという親切設計。バトルのルールも戦略性が高くて奥が深く、よくできています。ただ僕は、親切すぎるのが逆におせっかいに思えて、ついには「やらされている」という感覚に陥ってしまいました。プレイした人の意見をいろいろと聞いてみたのですが、好みが極端に分かれるゲームといえるでしょうね。ハマる人はとことんハマってしまう魅力があるんでしょうけど。



DATA ETC／任天堂／発売中（2月21日）／3,800円［税別］

GB パワプロクンポケット2

CREATOR DATA 公表せず

レビュアー：かわち山田

前作にも増してダークな雰囲気のこのゲーム（でも好きだけど）。前作より、死人が少ないのが救いか？

操作性 試合部分は難あり。前作よりも、親切になっていますけど。GBの限界でしょうか。

プレイ時間 気に入った選手を作成できるまで何十時間もかかる。育成するのはひとりじゃないし。

ビジュアル GB（カラー専用じゃないのに）にしては綺麗なほう。キャラもアニメするしね。

サウンド 試合時の、点数差によって音楽が変わるのは親切。個人的に戦争編の音楽が好き。

概要

『パワプロ』の選手育成モードをメインにしたゲーム第2弾。弱小球団に入ったあと、憧れの球団入りを目指すのが目的だ。戦場で選手を育成する戦争編という新モードもあり。

{このゲームのキモ} 本家『パワプロ』よりもイベントが多いうえに、フラグも複雑で、前作にも増してやり込み要素満載。今作は、他人が育てたキャラをもらって、また最初から育成できる転生モードのため、難易度が上がった感じかな。でも、アイテムや彼女などを引き継げるので、やり方によってはすごい選手作成も可能（ていうか必須テク）。ただ、失敗すると当然選手は消えるので、ギャンブル性も高いけど。オマケモードの戦争編は、いつも死と隣り合わせで、緊張感バツグン。野球ゲーム＆オマケモードの枠を超えています。



DATA 育成SLG／コナミ／発売中（3月30日）4,500円［税別］

W98&95 Rainy Blue ～6月の雨～

CREATOR DATA CD●CHO_bit／雨音颯

レビュアー：背徳KING

ああ、ゲームがしたい。旅行に行きたい。うまいもの食べたい。ホント、オイラの人生って欲望まみれ。

操作性 AVGなので、操作はマウスのみでOK。アクセスもなく、イライラせず遊べる。

プレイ時間 1回のプレイは2、3時間ぐらい。隠しヒロインを合わせて4人いるから……。

ビジュアル 塗りはかなり綺麗だが、エッチ、というよりかわいい感じのものが多いかな。

サウンド 主人公の声も入った完全フルボイス。もちろんエッチシーンには喘ぎ声も入ってます。

概要

恋人を交通事故で亡くした主人公が、また人を好きになっていくまでの姿を描いた恋愛AVG。好きな選択肢を選ぶことで、ゲームが進行するオーソドックスなタイプだ。

{このゲームのキモ} いやぁ、このゲームは物語の始まりだけ見ると、かなりシリアスなストーリーなんだよね。でも、CGはライトな感じでかわいいし、物語的にも救いが用意されているので、悲しいのはイヤって人も大丈夫。あと、フルボイスなのも感情移入しやすくて良いね。ただ、個人的に残念なのが、女の子が全体的に若くてスレンダーな娘ばかりということ。もちろん、そういう娘も良いんだけど全員っていうのは……。バインバインのナイスバディな女教師とか、色っぽいナースがいたら良かったのにね。



DATA AVG／R.A.N software／発売中（1月14日）／8,800円［税別］

W98&95 ECHO

CREATOR DATA CD●畑まさし

レビュアー：背徳KING

目がカユいし鼻水が出る。まっ、まさか花粉症になってしまったのか？　これなら風邪のほうがイイッス。

操作性 操作はすべてマウスひとつで行える。ただ、セーブ時にマウスの反応が遅れることも。

プレイ時間 1プレイ4～5時間程度。ただ、選択肢や設定が変化して何度も遊ぶことができる。

ビジュアル キャラだけでなく、崩れそうな地下道や研究施設などの背景も、細かく描かれている。

サウンド リアルなSEに加え、左右から複数の音声を同時に流すなど、新しい試みも。

概要

傷つき記憶を失って、巨大な地下空間に倒れていた青年を主人公としたノベル。極限状態での人間の不安や絶望などが、細やかに描かれたシリアスな物語になっている。

{このゲームのキモ} このゲームは、マジメ＆シリアスが90%を占めているといった感じのノベルなんだよね。だから、明るくおバカなタイプのゲームが好きな人にはツライかも。でも、実際に起こりうる自然災害の恐怖や、危機的状況に陥った人間のおびえなどをCGはもちろん、SEによって身近に感じさせる技術はすごいッスね。もちろん、お約束のシチュエーションもアリ。暗闇の中で怯える女の子を慰めたり、ケガをした彼女を背負い、背中に当たる柔らかい感触に喜びを感じるなど、男のロマンを刺激されますな。



DATA AVG／フェアリーテール・ハードカバー／発売中（2月25日）／7,800円［税別］

読者参加企画

一攫千金!!

ギャンブル番長

今月の売れ筋ソフトをみんなで予想しよう！
当選者には賞金&商品プレゼント！

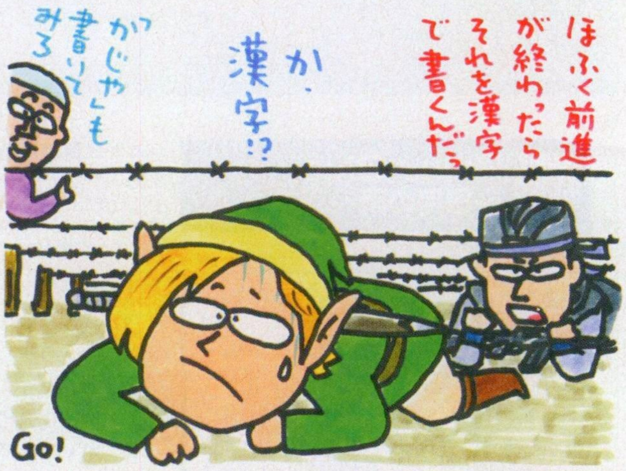


4月期・4月3日→4月30日

先月のPS2フィーバーの疲れか？

先月のPS2発売の熱気も冷めやらず……というわけにはいかず、ややおとなしめな感じの今月のラインナップ。5月末までに発売のアレを控えて業界も足踏み状態か？

子分A：ねえ、PS1のコントローラ持ってない？　もう捨てちゃったんだよね。
子分B：あるけど、今さら何するの？　キミはPS2持ってるじゃない。
子分A：いや、PS2に接続してだね……。
子分B：またアングラなネタを（笑）。でもやはりというか、PS2の初期不良の話題は結構出てきたよね。あと、メモリカード不足で本体の供給が伸び悩んだってのはどうかと思うよ。ゲームのデキ以外のことでソフトやハードが売れなくなるのは勘弁して欲しいな……。
子分A：まったくだね。キラータイトルの本数もまだ少ないし、ハード発売の勢いを殺さずにどんどん盛り上げていって欲しいんだけどね。
子分B：肝心のソフトはどんなラインナップなのかな？
子分A：う～ん、4月の発売予定タイトルが10本で、その大半を占めるのが、テーブルゲームとスポーツゲーム。
子分B：確かにそのジャンルは息の長い需要が見込めるけど、爆発的なヒットは見込めないからね。そのほかのジャンルはどう？
子分A：『Primal Image Vol.1』は……どうだろう。テライユキファン向け？（笑）。『グラディウスⅢ＆Ⅳ』は、良いデキなんだけど作品自体が古いからねぇ。あとは先月に引き続いてフロム・ソフトウェアのRPG『エヴァーグレイス』か。たしかに、もう少しバラエティのあるラインナップが欲しいね。
子分B：やっぱりPS2の動きは、先月末発売の『鉄拳TT』と『DOA2』を今月もまだ引きずると思うよ。
子分A：他の機種のタイトルはどんなかな？
子分B：まずはDCで『サンバDEアミーゴ』が出る。ゲーセンみたいに人の目を気にせずに思う存分ノリまくれるよ。ただね……。
子分A：マラカスコントローラだけで7,800円ってのは高すぎるよね。この価格設定には流通側も悩まされるだろうね。
子分B：N64では『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』が伸びるのは確実だね。なんといっても前作は大ヒットを飛ばしたタイトルだし。
子分A：GBでは『遊戯王』が堅いタイトルだと思うよ。今までのシリーズも好調だしね。『メタルギア ゴーストバベル』はどうだろう？
子分B：流通の期待度は高いみたいだけど…。PS版はリアルさが売りのゲームだっただけに、GBカラーの表現力がどこまで追いつくかがポイントかな。
子分A：今月もまずまずのラインナップだけど、予想が難しいな。番長たちの意見はどうだろう？



このコーナーの掟

今月発売されるゲームの前評判を探り、売れ筋ソフトを当てるこのコーナー、しかも簡単な予想による現金&景品プレゼント付きのとっても嬉しい読者参加企画です。
月間のゲームソフト売り上げ順位の上位3位までを予想して応募券で応募してください。
今月号で予想する期間は4月期（4月3日～4月30日）です。
ただし、よくわからない、予想するのが面倒だ、というキミのために、
こちらで3人の「予想屋」を用意しています！
それぞれ個性的なその道のプロが、独自の理論でソフト売り上げ順位を占います。
これを信頼して予想屋の順位に乗っかるもよし、自分で順位を考えるもよし。
的中者には、最高総額3万円の現金＋特製テレホンカードが用意されています！
詳しい応募の決まりは、P93の参加要項を見てください！

応募の決まりはP93➡

イラスト／中野豪

4月期人気ソフト ココだけの話

PS2発売直後ながら、4月期のPS2ソフトは予定も含めて10タイトルと3月期の半分程度。今期はそれより、N64で『ゼルダ』、GBで『遊戯王』『メタルギア』と任天堂ハードに期待できそうだ。全般的にコナミのタイトルラッシュが印象的。

『遊戯王 モンスターカプセルGB』カコミ内のイラストはイメージです。

遊戯王 モンスターカプセルGB



GB／S·RPG／コナミ／4月13日／4,500円

ゲームのポイント

大人気コミックをゲームで完全に表現。原作の熱いバトルをＧＢの通信機能で再現できる！

メーカーコメント

原作で登場したモンスターカプセルをゲームに再現した。今回はGBカラーでパワーアップ！ ＲＰＧパートをプラスしてさらに世界が広がります。もちろん、通信ケーブルでモンスターの交換や対戦もできる！（広報服部）

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



N64／A·RPG／任天堂／4月27日／5,800円（メモリー拡張パック同梱版7,800円）

ゲームのポイント

N64を代表するソフトの最新作。前作と同じく、ハード台数の普及をうながす作品となり得るか？

メーカーコメント

時間を巡る壮大なストーリー。豊富なイベント。さまざまなお面やメロディーに隠された謎。謎解き、冒険、バトル、出会いなどなど信じられないほどボリュームたっぷりな3日間をぜひ、体験してください！（企画部萩島）

メタルギア ゴーストバベル



GB／ACT／コナミ／4月27日／4,500円

ゲームのポイント

全世界で400万本以上売れた人気作のGBカラー版。PS版の緊張感をどこまで再現できるかがポイント。

メーカーコメント

あのＰＳ版『メタルギアソリッド』がGBカラーになるとこんな感じに。ここまでできるとは!! シナリオはオリジナルなのでとても新鮮。リアルタイムで対戦ができるのもゲームボーイ版ならではでのお楽しみです（広報服部）。

サンバDEアミーゴ



DC／超おバカちゃんノリノリマラカスゲー／セガ／4月27日／5,800円

ゲームのポイント

友だちとワイワイやるには最適のタイトル。専用コントローラにつきものの品不足は大丈夫か？

メーカーコメント

誰でも楽々ちょちょいとノリだけで楽しめるゲームここに登場！ ラテンのアップテンポな曲にのりマラカスを振るだけ、ポーズを決めるときアピールも忘れるな！ まさに気分はブラジルの常夏って感じを味わえます（広報林）。

筋肉番付～ROAD TO SASUKE～



PS／ACT／コナミ／4月27日／5,800円

ゲームのポイント

TV番組人気に合わせて、ゲームの方も人気シリーズへ。コナミの看板に育ちつつあり侮れない。

メーカーコメント

『筋肉番付』シリーズ第3弾は「SASUKE」に挑戦。今回は自分が主役。マイキャラをバランスよく育てて、半年に1回開催される「SASUKE」に挑むのだ。マッチョな体で目指せ完全制覇～～!!（広報水嶋）

ブレス オブ ファイアⅣ～うつろわざるもの～



PS／RPG／カプコン／4月27日／5,800円

ゲームのポイント

定番RPGとして安心のできる仕上がり。ただ独自性を上手く出していかないと埋没の可能性も。

メーカーコメント

竜を主軸とした RPG『ブレス オブ ファイアⅣ』がいよいよ発売！ 写真ではイメージが伝わりづらいですが、ドラゴンの幻想的な雰囲気やコンボ攻撃の爽快感など、プレイするほど納得の出来です！（広報尾島）

4月の主な人気ソフト発売スケジュール

発売日	ゲームタイトル	機種	メーカー	価格	ジャンル
6日	遙なる時空（とき）のなかで	PS	コーエー	6,800円	恋愛AVG
13日	グラディウスⅢ＆Ⅳ ～復活の神話～	PS2	コナミ	OPEN PRICE	STG
13日	遊戯王 モンスターカプセルGB	GB	コナミ	4,500円	S・RPG
13日	ガイアマスター ～神々のボードゲーム～	PS	カプコン	4,800円	TBL
13日	デビルマン	PS	バンダイ	5,800円	ACT
20日	～アートカミオン～ 双六伝～	PS	アフェクト	4,800円	TBL
20日	OPTION チューニングカーバトル スペックR	PS	エム・ティー・オー	5,800円	RCG
20日	Dancing Stage featuring Dreams Come True（仮）	PS	コナミ	4,980円	ACT
20日	ウィザードリィ ～DIMGUIL～	PS	アスキー	6,800円	RPG
20日	スノポケラー	PS	アトラス	3,800円	ETC
20日	ポケラーDX（ピンク・ブラック）	PS	アトラス	3,800円	ETC
20日	メカポケラー	PS	アトラス	3,800円	ETC
20日	ロックマンDASH２ ～エピソード２ 大いなる遺産～	PS	カプコン	5,800円	RPG
20日	RAYCRISIS（レイクライシス）	PS	タイトー	5,800円	STG
20日	オーバキューン	PS	ナムコ	5,800円	STG
27日	センチメンタルグラフティ２	DC	NECインターチャネル	6,800円	AVG
27日	筋肉番付～ROAD TO SASUKE～	PS	コナミ	5,800円	ACT
27日	ハンター×ハンター ハンターの系譜	GB	コナミ	4,500円	S・RPG
27日	メタルギア ゴーストバベル	GB	コナミ	4,500円	ACT
27日	サンバDEアミーゴ	DC	セガ	5,800円	ACT
27日	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	N64	任天堂	5,800円	A・RPG
27日	Primal Image Vol.１	PS2	アトラス	5,800円	ETC
27日	パワーストーン２	DC	カプコン	5,800円	ACT
27日	ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～	PS	カプコン	5,800円	RPG
27日	ø STORY（ラブストーリー）	PS2	エニックス	7,800円	AVG
27日	エヴァーグレイス	PS2	フロム・ソフトウェア	6,800円	RPG

ギャンブル番長

4月期応募用紙(オモテ)

白石氏の予想

田中氏の予想

黒川氏の予想

3人とも当たらない（ウラに記入してください）

一攫千金!! ギャンブル番長

俺に唄わせろ!

予想屋軍団が今月の売れ筋ソフトを予想!

ゲームソフトの売り上げ予想なんて、難しくてわからない…、そんなキミたちのために、電撃王自慢の予想屋軍団が、今月の売れ筋をズバリ当てる! 叫ぶ! 唄う!



黒川文雄

【プロフィール】
音楽・映画・ゲーム業界を経て流通へ……。コンビニ流通デジキューブの宣伝部長。

ついにPS2発売。だけど結局発売2日で100万台行かなかったじゃん。広報発表の98万台だって、出荷予定の受注分を含んでるし。正直に言って欲しかったな。



田中宏幸

【プロフィール】
ゲーム流通業界紙「TV GAME PRESS」(メディアクリエイト発行)編集長。

別に言い訳じゃないですけど、ハードが1機種増えただけで予想が難しくなりました。PS2のゲームソフトは意外と伸びないので、PS1のソフトはハズせませんね。

1位 デッド オア アライブ 2 (黒川文雄)



●PS2
●格闘ACT
●テクモ
●3月30日
●6,800円

なんと言ってもコレかな。美麗なビジュアルとギミックいっぱいの格ゲーの真骨頂。なんとDVDフォーマットという勇気ある決断に拍手。なにしろDVDでのバグチェックは従来のCD-ROMベースと比較して3倍以上のコストがかかっているはず。その心意気に乾杯だ。期待してるよ『DOA2』!!

1位 デッド オア アライブ 2 (田中宏幸)



●PS2
●格闘ACT
●テクモ
●3月30日
●6,800円

「胸が揺れるから売れる」というオヤジ的な理由ではなく、2になってはるかに進化したと思います。このタイトルの発売を待っている人も多いんじゃないかな? ユーザーにとっては媒体がDVDだろうがCD-ROMだろうが構わないと思うけど、私はDVDの方が何となく嬉しかったりして…。

2位 劇空間プロ野球



●PS2
●SPT
●スクウェア
●春予定
●6,800円

おそらく3月の発売は延期になりそうだから、個人的に4月作品として再度エントリーしました。ここまできたらクオリティを優先して悔いの無い作品をリリースしてほしい。だってスクウェア初のSPTだし、CGだって実写と見まごうばかりのデキだから。権利問題での延期は続いて欲しくないね。

2位 筋肉番付 ~ROAD TO SASUKE~



●PS
●ACT
●コナミ
●4月27日
●5,800円

昨年末に放映された番組がかなりの盛り上がりを見せ、その勢いでPS版とGB版も好調なセールスを記録しました。そして今作でも、その勢いが発揮されると思います。小学生から社会人まで幅広い層にアピールできるのもウリですね。内容もバージョンアップとかではなく、別物で新鮮だし。

3位 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



●N64
●A・RPG
●任天堂
●3月27日
●5,800円

本当に出るのかどうかはわからないが、出たら売れそうなこの作品。正統派の作品にはかなわないよね。やっぱりこういうゲームを好きな人がマーケットを支えているわけだから。なんか違うんだよね任天堂のゲームって。任天堂カラーみたいなものがあるんだよね。これって不変で普遍のものかもね。

3位 ガイアマスター ~神々のボードゲーム~



●PS
●TBL
●カプコン
●4月13日
●4,800円

ボードゲームは発売週に爆発的に売れるということはないけれど、口コミで面白さが広まって息の長いヒット作に育つことがある。例えばSSで発売された『カルドセプト』などがその代表。キャラクターのセンスもいいし、ボードゲームとしても高水準。ただ、ちょっと地味なのが心配?

注目! 鉄拳 TAG TOURNAMENT (黒川文雄)



●PS2
●格闘ACT
●ナムコ
●3月30日
●6,800円

やっぱし売れるよ『鉄拳』は! なんといっても格闘ゲームの頂点だからね。それにPS2を牽引するソフトだから長生きすると思うよ。だけど本体の初期不良が記事になり始めてるし……。PSソフトでも動かないのがあるし、本体の売れ行きと足並みが揃わないとけっこう厳しいかもね。

注目! 鉄拳 TAG TOURNAMENT (田中宏幸)



●PS2
●格闘ACT
●ナムコ
●3月30日
●6,800円

『鉄拳』シリーズはPS1の格闘ゲームとして一番売れたタイトルだし、ハードをPS2に移しても人気を持続すると思います。『リッジレーサーV』に続いてナムコさんのゲームがまた上位に食い込む可能性は大いにありますね。今までのファンがどれだけ継続して購入するかが分岐点。

ギャンブル番長
4月期応募用紙(ウラ)

順位	タイトル
1位	
2位	
3位	

⬆「3人とも当たらない」



白石英明

【プロフィール】
埼玉県内に店舗を持つ郊外型複合チェーン店「Everyday」のゲーム専門バイヤー。

問い合わせで多いのが「PS2ハード」。入荷はするが、ぜんぜん数が足らないのね。発売タイトルの数が少ない割にハードだけが先行している気がする

1位 鉄拳 TAG TOURNAMENT



- ●PS2
- ●格闘ACT
- ●ナムコ
- ●3月30日
- ●6,800円

「さすがナムコ!!」って言いたくなるようなデキの良さ、アーケードで感じた画面のチラつきや操作時の違和感が無くなっているような気がする。PS2に賭けるナムコの意地を感じるね。この時期、他フォーマットでも多くの格闘ゲームが出るけど、その中でも一番にオススメしたいタイトルです。

2位 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



- ●N64
- ●A・RPG
- ●任天堂
- ●3月27日
- ●5,800円

前作の『時のオカリナ』以降、我が家のN64ハードはまったく稼動していないぞ？　けっこう年齢高めのN64所有者にもその傾向があるみたい。今回は、そのあたりのユーザーにもしっかりアピールできれば固定ファンだけではなく、幅広く販売できると思うな。

3位 ブレス オブ ファイアIV ～うつろわざるもの～



- ●PS
- ●RPG
- ●カプコン
- ●4月27日
- ●5,800円

このシリーズも根強い固定ファンがいて、ずいぶん長い間待っていたユーザーも多いんじゃないかな？　今回もいろいろ作り込んであるみたいなので、間違いなく十分期待に応えてくれると思うよ。何よりも好感がもてるのが絵画風のグラフィック。女性でも抵抗なく遊べると思うよ。

注目! サンバDEアミーゴ



- ●DC
- ●ACT
- ●セガ
- ●4月27日
- ●5,800円

『DDR』のときのように、「人前ではちょっとね……」って人にはウケがよいと思うな。ただ、不満な点もいくつか。まずアーケード版とリンクしていないことと、せっかくのマラカスコントローラが別売りで、しかも値段が7,800円。少し高くないかい？　せめて同梱で7,800円にしないと！

ギャンブル番長　2月期結果

またぁ？ 3人ともハズレ…

結論からいうと、というかひと目でわかるんですが、今回も3人ともハズしてしまいました。福井氏が『コード：ベロニカ』1位を当てていたり、さすがという部分もあるんですが、業界内での評価が高かった『ベイグラント』が、セールス的に一歩及ばなかった点など、予想陣のカンを鈍らせた2月期の順位だったよう。

そして本当のラストチャンスだったひらちれもハズレ。3回ハズしたら連載終了の約束通り、これにて彼女の登場も終了。惜しんでいる人がいるのかいないのかよく分かりませんが、下段に最後の言葉を残しているので、ぜひ読んでやってください。

というところで、2月期の予想屋3人に対する支持率なんですが、

福井美行氏…10.3%
田中宏幸氏…23.3%
黒川文雄氏…1.8%
3人とも当たらない…64.6%

予想屋への支持率自体は徐々に上がって来ているんですが、肝心の結果が…。

2月期 1月31日→2月27日 ソフト売り上げ順位ベスト3

着順	タイトル・機種		メーカー	発売状況
1	バイオハザード コード：ベロニカ	DC	カプコン	6,800円／2月3日
2	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	PS	バンダイ	6,800円／2月10日
3	ポケットモンスター銀	GB	任天堂	3,800円／99年11月21日

読者予想結果&当選者発表

まず最初にお詫びです。賞金・商品の発送が大変遅れております。当選された方でまだ賞金・商品が届いていない方。催促の連絡をいただいた方も含めて、大変申し訳ありません。発送作業は順次進めておりますので、「忘れた頃にやってくる」お小遣いに期待していてください…（冷や汗）。

今月の的中者は3名。すべて当選として、最高賞金3万円を人数で割った1万円づつを差し上げます。

秋田県／高山春和　大阪府／亀井（仮名）
和歌山県／土佐紳太郎
当選おめでとうございます（敬称略）。

● 他に強力なタイトルが不在だったとはいえ、『バイオ』シリーズ最高傑作の名に恥じない結果を残した『コード：ベロニカ』。続いて前評判の高かった『ギレンの野望』が続いた。3位に残った『ポケモン銀』の底力には名作と評価の高い『ベイグラント』も及ばなかったようだ。

ひらちれ 業界日誌



【プロフィール】　元TPD研修生。パソコン、インターネットに精通する。
自作HP　http://www.hirachi.com/

ひらちれコラムは今月でひとまず終了。1年間ご苦労さま。

こんにちは、ひらちれです。今、私がハマっているゲームは『ウルティマオンライン』です。いわずと知れた人気ネットワークPCゲームなんだけど、これが2,980円で2月からコンビニで売り始めたことで、ユーザーがめちゃめちゃ増えてるんです。実はひらちれは去年の10月からやっていて、その頃はパソコンショップで5,800円でした。だから値下げだけでも「ええっ！」なのに、そのうえコンビニで売るとは！　まだまだ敷居の高いPCゲームをこうやって販売することは、すごい画期的だとひらちれは思うワケです。デジキューブさん&EAスクウェアさんナイス！　こうやってどんどんいろいろなPCゲームを安くコンビニで売って欲しいと思うですよ。

'99年5月号から売り上げ予想を書かせて頂いてましたが（ていうかひとり暴走してたけど（笑））今月でおしまいです～。おかげでめちゃ勉強になりましたっ。ありがとうございました～。でわっひらちれでしたっ。

応募要項

自分の予想をP91・92の応募用紙に記入して、ハガキに貼って送るだけ！

①予想する
4月期のコンシューマソフト売り上げを3位まで予想します。予想屋のなかで「この人の予想が当たる」と思ったら、P91の応募用紙オモテの当該欄に○をつけてください。○はひとりにだけつけてください。複数の人物に○がついている場合は無効になります。予想屋の予想が「3人とも当たらない」と思ったら、P92の応募用紙ウラに自分で予想した順位どおりにゲームタイトルを記入してください。

②応募する
自分の予想を記入したら応募用紙を切り取って、応募用紙オモテもしくはウラが見えるように官製ハガキに貼り付け、P93下の応募先に送ってください。ひとり何通でも応募できますが、用紙のコピーは不可です。

③懸賞
的中者には総額3万円の賞金が用意されています。正解がひとりだけだったら3万円はひとりで総取りとなりますが、正解者が複数出た場合、的中者人数で分割することになります。ただし1回の当選者は6人までとし、6人以上の的中者が出た場合は、現金は抽選で選ばれた6人による分割とし、これにもれた的中者はさらに抽選で20名までに特製テレホンカードを差し上げます。

④結果発表
ヒットチャートの「コンシューマソフト総合売り上げ」表が結果となります。4月期のコンシューマソフト総合売り上げが発表されるのは2000年8月号（7月8日発売）になるので、当選者発表も8月号となります。

⑤締め切り
毎月発売月の25日までとさせていただきます。今月は4月25日（当日消印有効）とします。

●「一攫千金!! ギャンブル番長」応募先 〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃王編集部「ギャンブル番長」係

変動するゲーム市場を完全リサーチ！　販売動向を徹底分析！

DENGEKI SUPER HIT CHART
電撃スーパーヒットチャート

1月31日▶2月27日

DENGEKI コンシューマゲーム総合売り上げトップ20

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	機種	月間推定販売本数/ポイント	累計推定販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	○	バイオハザード コード：ベロニカ	カプコン	DC	352,000 /14,072	352,000	1	1	6,800円	00/02/03	AVG
2	-	初	×	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	バンダイ	PS	308,000 /12,281	308,000	2	1	6,800円	00/02/10	SLG
3	1	⬇	×	ポケットモンスター銀	任天堂	GB	189,000 /7,555	2,844,000	1	4	3,800円	99/11/21	RPG
4	-	初	○	ベイグラント ストーリー	スクウェア	PS	178,000 /7,111	178,000	4	1	6,800円	00/02/10	AVG
5	2	⬇	×	ポケットモンスター金	任天堂	GB	177,000 /7,076	2,737,000	2	4	3,800円	99/11/21	RPG
6	4	⬇	○	BIOHAZARD GUN SURVIVOR	カプコン	PS	100,000 /3,982	269,000	4	2	5,800円	00/01/27	STG
7	15	⬆	×	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	任天堂	GB	94,000 /3,755	172,000	7	2	3,800円	00/01/28	ACT
8	-	初	×	ジェットでGO!	タイトー	PS	94,000 /3,721	94,000	8	1	5,800円	00/02/03	SLG
9	-	初	○	SegaGT Homologation Special	セガ	DC	74,000 /2,923	74,000	9	1	5,800円	00/02/17	RCG
10	-	初	○	ギャロップレーサー2000	テクモ	PS	72,000 /2,871	72,000	10	1	5,800円	00/02/17	RCG
11	9	⬇	×	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEJ	PS	70,000 /2,799	177,000	9	2	1,800円	00/01/27	ETC
12	12	➡	×	ポポロクロイス物語II	SCEJ	PS	62,000 /2,470	151,000	12	2	5,800円	00/01/27	RPG
13	-	初	×	カードヒーロー	任天堂	GB	59,000 /2,353	59,000	13	1	3,800円	00/02/21	TBL
14	16	⬆	×	どこでもいっしょ	SCEJ	PS	52,000 /2,068	754,000	8	7	3,800円	99/07/22	ETC
15	7	⬇	×	筋肉番付vol.1 ～俺が最強の男だ!～	コナミ	PS	52,000 /2,060	383,000	7	3	5,800円	99/12/16	SPT
16	外	⬆	×	遊戯王デュエルモンスターズII 闇界決闘記（ダークデュエルストーリーズ）	コナミ	GB	44,000 /1,733	1,294,000	1	5	4,500円	99/07/08	TBL
17	3	⬇	×	マリオパーティ2	任天堂	N64	43,000 /1,704	770,000	3	3	5,800円	99/12/17	TBL
18	17	⬇	○	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	PS	40,000 /1,592	556,000	6	3	5,800円	99/12/09	TBL
19	6	⬇	×	ドンキーコング64（メモリー拡張パック付）	任天堂	N64	37,000 /1,458	906,000	4	3	7,800円	99/12/10	ACT
20	10	⬇	○	ヴァルキリープロファイル（通常版）	エニックス	PS	36,000 /1,423	508,000	7	3	6,800円	99/12/22	RPG

『バイオハザード コード:ベロニカ』が、DCソフトにして初の総合トップを獲得！

3／4のPS2発売の直前にあたる1／31～2／27の市場動向は、全体的に低迷したものとなった。しかし、この低迷期に勢いを伸ばしたのが、DCのキラータイトルのひとつに挙げられていた『バイオハザード コード：ベロニカ』だ。発売週の販売本数は28.9万本で、これは『シェンムー』の28.0万本を抜くDC歴代最高の数字。月間のトータルでも35.2万本まで累計を伸ばし、見事に月間総合チャートのトップを飾った。DCソフトが総合チャートのトップに立つのは初めてのことだ（ただし『ベロニカ』は発売後4週間分の累計、『シェンムー』は2週間分の累計だった）。一方で継続ランキングされているPSの『BIOHAZARD GUN　SURVIVER』も、2か月で26.9万本の販売数を達成しており、『バイオ』人気の根強さを見せつけている。

2位の『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～』も勢いのあった1本。発売週の売り上げは23.2万本で、発売翌週には品切れになったショップも少なくない。月間累計も30.8万本まで伸ばしている。

新作の中ではこの2本の動きが目立ったが、ソフトの完成度は評価されながらも意外に伸びなかったのが、4位の『ベイグラントストーリー』。発売週の販売数は12.2万本で推定消化率も70%程度あり、月間累計で17.8万本の売り上げを達成しているが、ゲーム性の高さゆえにライトユーザーまでは巻き込めなかったがの残念。

1位



PS2発売前に売り上げを伸ばしたかったDCサイドにとって格好のヒットとなった『バイオ～ベロニカ』。

2位



SS版『ギレンの野望』をパワーアップしたPSの『機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～』。

3位



発売4か月目でもまだまだ上位にランキング。累計300万本も間近の『ポケットモンスター銀』。

【デジキューブ欄の記号の見方】 ○…デジキューブでの扱いがあるもの ×…デジキューブでの扱いがないもの 専…デジキューブのみで販売されるもの

今回の注目ポイント

① 『バイオ～ベロニカ』、DC初の月間総合トップ！
『バイオ』シリーズ強し！ DCソフト『バイオハザード コード：ベロニカ』が低迷期の市場を制して月間トップに。

② PS2発売を控え、ハード・ソフトとも低調な動き
3/4のPS2発売を控えて、ハード・ソフトともに市場は停滞ムード。気になるPS2の発売直後の動向はP97を参照。

③ ハードではGBが6割強のシェアをマーク
PS2を前に低迷が続いたハード市場だが、競合しないGBは『ポケモン』『ドンキーGB』を得て大きくシェアアップ！

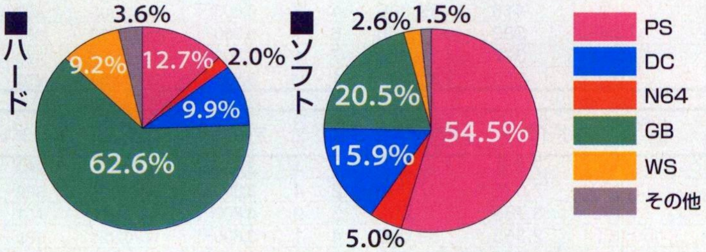
このページで扱うランキングのうち、コンシューマゲームに関するデータは、ファミコンショップをはじめ全国約1300店舗の販売データ及びメーカー、流通各社の協力をもとに、メディアワークスが独自に集計・算出した結果です（約1万6000店舗のコンビニエンスストア<セブン-イレブン・ジャパン全店・ファミリーマート全店・サークルケイ全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ>の販売を含む）。表示されているポイントは、ハード、ソフトともに同一条件で集計されており、ポイントの大小は実際の販売数にほぼ比例しています。また各チャートの中には、推定販売数を表示しているものもあります。
【略号一覧】N64…NINTENDO64 DC…ドリームキャスト SS…セガサターン PS…プレイステーション FX…PC-FX SFC…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ NGO…NEO GEO NGOP…NEO GEO Pocket PC98…PC9801 9821…PC9821 Mac…マッキントッシュ Win…ウィンドウズ

DENGEKI 市場全体の販売動向

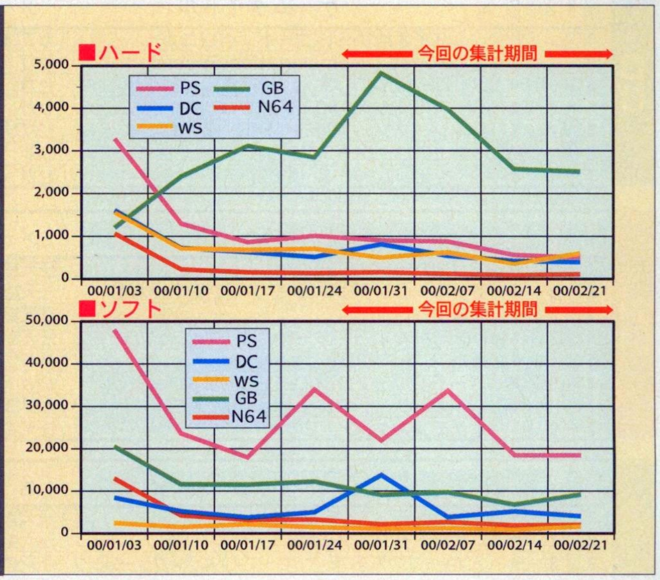
ハード市場は、GBが1/31週をピークに売り上げを伸ばしたのを除いては、各機種とも一様に低迷している。『バイオハザード コード：ベロニカ』のヒットによって期待されたDCハードの伸びはいまひとつで、PS2発売前にハードを伸ばしたかったDCサイドにとっては残念な結果になってしまった。

ソフト市場も、1/31週の『バイオ～ベロニカ』のヒットでDCが大きく動いたのと、2/6週に『ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～』でPSが伸びたのを除いては、極めて低調な動き。やはり3/4のPS2発売が間近に迫り、買い控え傾向が顕著になったのだろう。

そのPS2だが、発売直後の動向については、特集記事ならびにP97のカコミ記事を参照されたし。



過去8週間の機種別販売動向

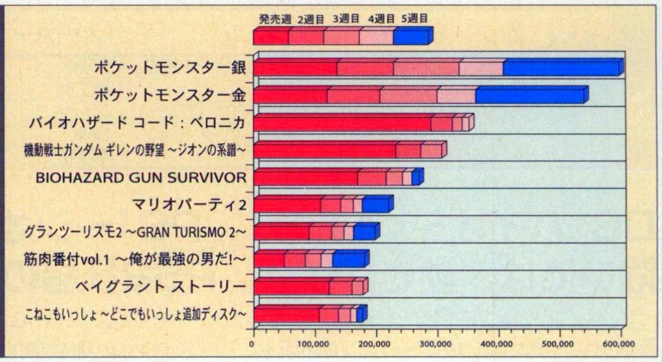


	ハード								ソフト							
日付	1/31～2/6		2/7～2/13		2/14～2/20		2/21～2/27		1/31～2/6		2/7～2/13		2/14～2/20		2/21～2/27	
プレイステーション	897	12.1%	871	13.7%	557	13.4%	490	11.5%	21,869	45.0%	33,571	65.2%	18,372	55.0%	18,358	51.6%
ドリームキャスト	816	11.0%	546	8.6%	425	10.2%	400	9.4%	13,754	28.3%	3,845	7.5%	5,199	15.6%	4,066	11.4%
NINTENDO64	148	2.0%	113	1.8%	82	2.0%	102	2.4%	2,074	4.3%	2,571	5.0%	1,816	5.4%	1,925	5.4%
ゲームボーイ	4,822	65.3%	3,983	62.5%	2,573	61.8%	2,513	58.9%	9,067	18.6%	9,687	18.8%	6,795	20.3%	9,160	25.8%
ワンダースワン	490	6.6%	618	9.7%	348	8.3%	588	13.8%	996	2.0%	1,109	2.2%	766	2.3%	1,509	4.2%
その他	211	2.9%	243	3.8%	177	4.2%	176	4.1%	869	1.8%	727	1.4%	483	1.4%	527	1.5%
合計（ポイント／シェア）	7,383	100.0%	6,373	100.0%	4,163	100.0%	4,268	100.0%	48,628	100.0%	51,509	100.0%	33,431	100.0%	35,545	100.0%

DENGEKI 2000年1月からの販売累計トップ10

今月	前月	ゲームタイトル	メーカー	機種	'99年1月からの累計販売本数	発売日
1	1	ポケットモンスター銀	任天堂	GB	598,000	99/11/21
2	2	ポケットモンスター金	任天堂	GB	540,000	99/11/21
3	-	バイオハザード コード：ベロニカ	カプコン	DC	352,000	00/02/03
4	-	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	バンダイ	PS	308,000	00/02/10
5	4	BIOHAZARD GUN SURVIVOR	カプコン	PS	269,000	00/01/27
6	3	マリオパーティ2	任天堂	N64	220,000	99/12/17
7	5	グランツーリスモ2 ～GRAN TURISMO 2～	SCEJ	PS	197,000	99/12/11
8	7	筋肉番付vol.1 ～俺が最強の男だ!～	コナミ	PS	180,000	99/12/16
9	-	ベイグラント ストーリー	スクウェア	PS	178,000	00/02/10
10	9	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEJ	PS	177,000	00/01/27

ソフト別累積販売グラフ



依然として『ポケモン金・銀』がトップを独占する形だ。今年に入ってからの累計販売数だけでも『銀』が59.8万本、『金』が54.0万本と、コンスタントに売り上げを重ねている。３位にはDCの『バイオ～ベロニカ』が初ランキングを果たした。そして『～ギレンの野望～ジオンの系譜～』がこれを追う形で４位に初エントリー。今年発売されたタイトル中の発売週売り上げでも上位に位置するこの２本が、今後どれだけ累計を伸ばすのかにとりあえずは注目したい。

DENGEKI コンシューマ機種別売り上げチャート

PS

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	×	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	バンダイ	308,000	12,281	308,000	1	1	6,800円	00/02/10	SLG
2	-	初	○	ベイグラントストーリー	スクウェア	178,000	7,111	178,000	2	1	6,800円	00/02/10	AVG
3	1	↓	○	BIOHAZARD GUN SURVIVOR	カプコン	100,000	3,982	269,000	1	2	5,800円	00/01/27	STG
4	-	初	×	ジェットでGO!	タイトー	94,000	3,721	94,000	4	1	5,800円	00/02/03	SLG
5	-	初	○	ギャロップレーサー2000	テクモ	72,000	2,871	72,000	5	1	5,800円	00/02/17	RCG
6	5	↓	×	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEJ	70,000	2,799	177,000	5	2	1,800円	00/01/27	ETC
7	8	↑	×	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEJ	62,000	2,470	151,000	7	2	5,800円	00/01/27	RPG
8	10	↑	×	どこでもいっしょ	SCEJ	52,000	2,068	754,000	5	7	3,800円	99/07/22	ETC
9	3	↓	○	筋肉番付vol.1 ～俺が最強の男だ!～	コナミ	52,000	2,060	383,000	3	3	5,800円	99/12/16	SPT
10	11	↑	○	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	40,000	1,592	556,000	2	3	5,800円	99/12/09	TBL
11	6	↓	○	ヴァルキリープロファイル（通常版）	エニックス	36,000	1,423	508,000	3	3	6,800円	99/12/22	RPG
12	-	初	×	ギターフリークス APPEND 2ndMIX	コナミ	35,000	1,395	35,000	12	1	2,800円	00/02/24	SLG
13	2	↓	○	グランツーリスモ2 ～GRAN TURISMO 2～	SCEJ	35,000	1,386	1,607,000	1	3	6,800円	99/12/11	RCG
14	14	→	○	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	34,000	1,357	334,000	5	4	5,800円	99/11/25	SLG
15	12	↓	○	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	33,000	1,297	997,000	3	7	5,800円	99/08/26	ACT

DC

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	○	バイオハザード コード：ベロニカ	カプコン	352,000	14,072	352,000	1	1	6,800円	00/02/03	AVG
2	-	初	○	SegaGT Homologation Special	セガ	74,000	2,923	74,000	2	1	5,800円	00/02/17	RCG
3	3	→	×	CRAZY TAXI	セガ	20,000	772	61,000	3	2	5,800円	00/01/27	ACT+RCG
4	8	↑	×	ROOMMANIA#203 ルーマニア ニー・マル・サン	セガ	19,000	746	36,000	4	1	5,800円	00/01/27	育成SLG
5	2	↓	×	シーマン ～禁断のペット～	ビバリウム	16,000	619	386,000	1	7	6,800円	99/07/29	SLG
6	-	初	×	エアロダンシングF	CRI	16,000	618	16,000	6	1	5,800円	00/02/24	SLG
7	1	↓	○	シェンムー 一章 横須賀	セガ	15,000	577	380,000	1	3	6,800円	99/12/29	ETC

N64

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	マリオパーティ2	任天堂	43,000	1,704	770,000	1	3	5,800円	99/12/17	TBL
2	2	→	ドンキーコング64（メモリー拡張パック付）	任天堂	37,000	1,458	906,000	1	3	7,800円	99/12/10	ACT
3	5	↑	カスタムロボ	任天堂	20,000	761	191,000	3	3	6,800円	99/12/08	A・RPG
4	3	↓	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	16,000	631	1,213,000	1	14	5,800円	99/01/21	ACT
5	4	↓	爆ボンバーマン2	ハドソン	11,000	418	133,000	4	3	6,800円	99/12/03	ACT
6	9	↑	バーチャル・プロレス2 王道継承	アスミック・エースエンタテインメント	10,000	389	21,000	6	1	6,980円	00/01/28	SPT
7	16	↑	バイオハザード 2	カプコン	10,000	377	16,000	7	1	7,800円	00/01/28	AVG
8	6	↓	ポケモンスタジアム2	任天堂	6,000	234	761,000	1	11	5,800円	99/04/30	ETC

GB

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	ポケットモンスター銀	任天堂	189,000	7,555	2,844,000	1	4	3,800円	99/11/21	RPG
2	2	→	ポケットモンスター金	任天堂	177,000	7,076	2,737,000	2	4	3,800円	99/11/21	RPG
3	3	→	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	任天堂	94,000	3,755	172,000	3	2	3,800円	00/01/28	ACT
4	-	初	カードヒーロー	任天堂	59,000	2,353	59,000	4	1	3,800円	00/02/21	TBL
5	4	↓	遊戯王デュエルモンスターズⅡ 闇界決闘記（ダークデュエルストーリーズ）	コナミ	44,000	1,733	1,294,000	1	8	4,500円	99/07/08	TBL
6	外	↑	なかよしペットシリーズ! かわいいハムスター	エム・ティー・オー	28,000	1,112	36,000	6	1	3,980円	00/01/28	育成SLG
7	外	↑	筋肉番付GB ～挑戦者はキミだ!～	コナミ	23,000	908	95,000	7	2	4,500円	99/11/25	SPT
8	6	↓	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	15,000	593	622,000	1	6	4,900円	99/09/23	RPG
9	-	初	名探偵コナン からくり寺院殺人事件	バンプレスト	14,000	557	14,000	9	1	4,500円	00/02/25	AVG
10	5	↓	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	12,000	441	122,000	3	3	3,980円	99/12/24	TBL+RPG

WS

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	2	↑	デジモンアドベンチャー ～カソードテイマー～	バンダイ	29,000	1,147	66,000	1	2	2,800円	00/01/20	RPG
2	-	初	仙界伝 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	18,000	701	18,000	2	1	3,800円	00/02/24	RPG
3	1	↓	デジモンアドベンチャー ～アノードテイマー～	バンダイ	17,000	642	180,000	1	3	2,800円	99/12/16	RPG
4	3	↓	どこでもハムスター	ベック	4,000	157	14,000	3	2	2,980円	00/01/06	育成SLG
5	5	→	カードキャプターさくら ～さくらとふしぎなクロウカード～	バンダイ	3,000	104	49,000	2	3	3,800円	99/12/02	RPG

その他

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	機種	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	SNK	NEOP	10,000	390	98,000	1	3	4,300円	99/12/22	格闘ACT
2	3	↑	SNK GAL'S FIGHTERS	夢工房	NEOP	9,000	342	20,000	2	2	3,800円	00/01/27	格闘ACT
3	-	初	パチスロ アルゼ王国ポケット AZTECA（アステカ）	アルゼ	NEOP	7,000	276	7,000	3	1	3,800円	00/02/10	SLG
4	-	初	神機世界エヴォリューション ～はてしないダンジョン～	SNK	NEOP	3,000	112	3,000	4	1	3,800円	00/02/10	RPG
5	4	↓	機甲世紀ユニトロン	夢工房	NEOP	3,000	95	7,000	4	2	3,800円	00/01/20	RPG

DC『バイオ～ベロニカ』、PS『～ジオンの系譜～』を除いては、動きは低迷。PS2狂騒の前の静けさか？

各ソフトあたりの販売数が全体的に低いため、DC『バイオ～ベロニカ』、PS『～ジオンの系譜～』といった、30万本超のヒットを飛ばしたソフト以外にはなかなか目立った動きのない今回の市場。では、他の新作の動向はどうだったのか？　たとえばDCで2位の『SegaGT Homologation Special』。発売週である2/14週には、全機種を通じて売り上げトップに立ったのだが、それでも月間売り上げは7.4万本どまり。大ヒットしたPS『GT2』の人気の余波が残り、しかもPS2への期待が高まる中での発売だけに、条件はあまりよくなかったといえる。また、残念だったのはPSで2位の『ベイグラントストーリー』。完成度が高いと前評判も上々だったが、内容が高度でヘビーユーザー向けになってしまい、爆発的な売り上げには至らなかった。TVCMも大量に投入されたが、ライトユーザーには敷居が高かったということだろう。



↑松野泰巳氏をはじめとする『FFタクティクス』の制作スタッフの作品として期待された『ベイグラントストーリー』。



↓リリース時期が、災いした？　DCの『SegaGT Homologation Special』は、7.4万本の売り上げにとどまった。

※『ポケットモンスター青』の推定販売本数は一般ゲーム店などでの発売開始（99/10/10）以降の売り上げ推定です。過去のコンビニ専売、通販の販売数を含みません。

DENGEKI パソコンゲーム売り上げチャート

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	機種	シェア	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	三國志Ⅶ	コーエー	W95/98	6.7%	1	1	11,800円	00/02/18	SLG
2	-	初	D+VINE[LUV]（ディヴァイン・ラブ）	abogado Powers	W95/98	5.7%	2	1	8,800円	00/02/25	A・RPG⑱
3	-	初	とらいあんぐるハート　ラブラブおもちゃ箱	JANIS	W95/98	4.9%	3	1	5,300円	00/02/25	ETC⑱
4	-	初	Rainy Blue	R.A.N software	W95/98	4.8%	4	1	8,800円		AVG⑱
5	-	初	ECHO	フェアリーテール・ハードカバー	W95/98	3.4%	5	1	7,800円	00/02/25	AVG⑱
6	-	初	花の記憶　第5章	フォスター	W98/98	3.2%	6	1	8,800円	00/02/10	AVG⑱
7	-	初	機動戦艦ナデシコNADESICO THE MOVIE DELUXE	角川書店/キングレコード	W95/98	2.9%	3	1	5,800円	00/02/04	ETC
8	7	⬇	SHOCK PRICE 500 SERIES 麻雀Ⅱ	SMEインターメディア	W95/98	2.8%	7	6	500円	99/08/21	PZL
9	6	⬇	SHOCK PRICE 500 SERIES クラシック上海	SMEインターメディア	W95/98	2.7%	9	2	500円	99/07/23	ETC
10	-	初	鋼鉄の咆哮〜ウォーシップコマンダー〜	コーエー	W95/98	2.6%	10	1	7,800円	00/01/28	ACT

もはや国民的SLGとなった『三國志』の最新作『Ⅶ』が、トップを獲得した。これまでプレイヤーは君主からしか選べなかったが、本作から軍師、太守、一般、在野からも選べるようになったのが最大の特徴。この大きなシステムアップがシリーズ人気をさらに後押しした。2位はアダルトゲームから『D-VINE[LUV]（ディヴァイン・ラブ）』がランキング。大ダンジョンを探索し、そこで知り合った女の子たちと…、というアクションロールプレイング仕立ての冒険物語だ。期待度が高かっただけあって、トップの『三國志Ⅶ』に肉薄する売れ行きとなっている。これらをはじめニューエントリーは8本あるが、一方で継続ランキングされている『SHOCK PRICE』シリーズの根強さにも大いに注目したい。



選べる武将の数はなんと520人。トップの『三國志Ⅶ』。



ファンからの期待度も高かった『D+VINE[LUV]』が2位に。

DENGEKI アーケードゲーム売り上げチャート

基盤

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	1	➡	パワースマッシュ	セガ	7.08	1	3	SPT
2	2	➡	ミスタードリラー	ナムコ	6.65	1	4	PZL
3	4	⬆	バーチャストライカー2　バージョン2000	セガ	6.13	1	7	SPT
4	3	⬇	餓狼ーマーク・オブ・ザ・ウルブス	SNK	6.01	1	3	格闘ACT
5	-	初	バーチャNBA	セガ	6.00	5	1	SPT

完成品

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	ダービーオーナーズクラブ	セガ	8.86	1	1	育成SLG
2	2	⬇	サンバDEアミーゴ	セガ	8.50	1	3	ETC
3	-	初	18WHEELER	セガ	8.00	3	1	RCG
4	-	初	ザ・ダイビング・オブ・ザ・デッド	セガ	7.33	4	1	ACT
5	-	初	ビートマニアコンプリートミックス2	コナミ	7.08	5	1	ETC

基盤部門ではトップ『パワースマッシュ』、2位『ミスタードリラー』というオーダーは変わらず。5位に初登場の『バーチャNBA』が今後どこまで順位を上げてくるかに注目したい。

一方の完成品部門は、トップの『ダービーオーナーズクラブ』をはじめとして、ニューエントリーのオンパレード。また、『サンバDEアミーゴ』がランクダウンし、『ビーマニ』の新作がランクインするなど、リズムアクション系にも動きがあり、今後の順位変動の激しさを予感させる。



今回もトップをキープしたセガの『パワースマッシュ』。



初登場の『ダービーオーナーズクラブ』。トップキープなるか？

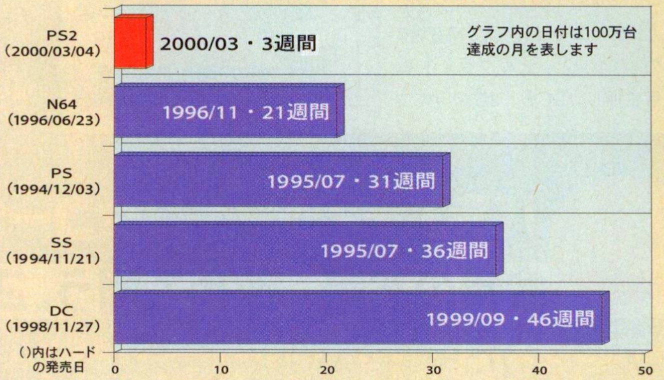
今月の注目ポイント

ハードはわずか3週間でミリオン突破！ 2月期の市場を鈍らせたPS2は順調なすべりだし

2月期の市場低迷の一因として、3月4日のPS2発売を前にした買い控えがあったことはすでに述べた。では、そのPS2への注目がどれだけ大きかったのか？ 本来なら次月号の掲載期間に当たるデータだが、ここでは特別に先取りして検証してみたい（PS2ソフトの累計販売数については特集記事を参照していただきたい）。

右に示したのは主要ハードが100万台販売までに発売から何週間かかったかをグラフ化したものだ。N64は21週間、PSは31週間、SSは36週間、DCは46週間かかっているのに対して、PS2はなんとわずか3週間で100万台に達している。まさに驚異的なペースだ。この時点でもネットでの予約販売を含め品薄が続いており、安定供給されるまでには今しばらく時間がかかりそうな勢いだ。短期間でこれだけの台数が売れてしまうのだから、その注目度たるや、なみなみならぬものであったことが理解できるだろう。はたしてこのペースがどこまで続くのか？ 続報は次号で。

主要ハードの100万台達成所要期間



◆各ランキングの集計方法について◆

コンシューマゲーム総合売り上げトップ20（P94）
NINTENDO64、スーパーファミコン、ドリームキャスト、セガサターン、プレイステーション、ゲームボーイ、ワンダースワン、ネオジオ、ネオジオポケットの9機種について、全国約1300店舗の小売店、及び約1万6000店舗のコンビニエンスストア（デジキューブ調べ）でのデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売本数、累計推定販売数も表示。

各機種別売り上げチャート（P96）
プレイステーション、ドリームキャスト、NINTENDO64、ゲームボーイ（ゲームボーイカラー）、ワンダースワン、その他（セガサターン、スーパーファミコン、NEO GEO、NEO GEO Pocket）…全国約1300店舗の小売店、及び約1万6000店舗のコンビニエンスストア（デジキューブ調べ）のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売本数も表示。

パソコンゲーム総合売り上げトップ10（P97）
メッセサンオー、J＆P各店、ソフマップのデータを集計。数字は市場占有率（シェア）で表示。

アーケードゲーム（ソフトウェア・完成品）トップ5（P97）
『ゲームマシン』誌のランキングを掲載。数字は同誌調査による10点満点での評価。

電撃王 読者人気 ランキングコング Ranking Kong

TGSを機に発表される新規タイトルが、次号あたりからランクをにぎやかしそうな気配。

動きの鈍い？ PS2ソフト

新ハード誕生から1か月、読者の期待もPS2タイトルに集中するかと思われたが……、『GT2000』が4位に急上昇したほかは、特に大きな動きもなく、落ち着いている様子だ。『鉄拳TT』は人気がアップしているものの、既発なので期待度という点では今後収束していくと思われる。あとは、TGSで発表された各タイトルに期待したいところ。プレイヤブルだった『ARMORED CORE 2』や、少しずつ詳細が明らかになってきた『スターオーシャン3』は、これから注目が集まっていくタイトルだろう。

今月のオールスター

鉄拳 TAG TOURNAMENT（PS2）



▲シリーズのキャラが全員集合！ それだけでも買い。さらにこのクオリティの高さはスゴい。

格闘ACT／ナムコ／発売中（3月30日）／6,800円［税別］

ハードを問わず続編ソフトがアツイ

ランキング全体では、PSとDCに根強い人気を誇る作品が目立つ。PSは、トップの『DQⅦ』を筆頭に、2位の『スパロボα』、6位の『エターニア』、そして初登場9位の『FFⅨ』と、ビッグタイトルが目白押し。DCも、3位の『サクラ3』、5位の『グランディアⅡ』、そして発売が近い（!?）『センチ2』と、期待作が充実している。どのハードにおいても、大作の続編は安定した人気を獲得できるという結果が出ている。

▼4月27日発売予定！『センチ2』。



総合・読者前評判ソフトTOP20

順位	動き	前回	タイトル	機種・ポイント	データ
1	→	(1)	●ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	PS…3667	●エニックス ●RPG ●未定※ ●7,800円
2	→	(2)	●スーパーロボット大戦α	PS…1513	●バンプレスト ●S・RPG ●5月予定 ●5,800円
3	↑	(5)	●サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	DC…1174	●セガ ●AVG ●秋予定 ●価格未定
4	↑	(12)	●グランツーリスモ2000	PS2…1138	●SCE ●RCG ●発売日未定 ●5,800円予定
5	↑	(-)	●グランディアⅡ	DC…1108	●ゲームアーツ ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
6	↓	(4)	●テイルズ オブ エターニア	PS…1092	●ナムコ ●RPG ●2000年予定 ●価格未定
7	→	(7)	●鉄拳 TAG TOURNAMENT	PS2…1043	●ナムコ ●格闘ACT ●3月30日 ●6,800円
8	↑	(11)	●EVE ZERO	PS…660	●ネットビレッジ ●AVG ●3月30日 ●6,800円
9	↑	(初)	●FINAL FANTASY Ⅸ	PS…657	●スクウェア ●RPG ●7月19日 ●価格未定
10	↑	(14)	●センチメンタルグラフティ2	DC…593	●NECインターチャネル ●AVG ●4月27日 ●6,800円
11	↑	(初)	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	DC…476	●SNK●格闘ACT ●3月30日●5,800円
12	↑	(初)	●聖霊機ライブレード	PS…446	●ウインキーソフト●S・RPG ●3月23日●5,800円
13	↑	(18)	●ARMORED CORE 2	PS2…423	●フロム・ソフトウェア ●ACT●夏予定●価格未定
14	↑	(初)	●エルフオールスターズ脱衣雀	W95・98…398	●エルフ●ETC⑱ ●3月30日●8,800円
15	↑	(初)	●エムブレムサーガ	PS…369	●アスキー●RPG ●2000年予定●価格未定
16	↑	(初)	●バイオハザード0（仮）	N64…348	●カプコン●AVG ●発売日未定●価格未定
17	↑	(初)	●ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	PS…343	●カプコン●RPG ●4月27日予定●5,800円
18	↑	(初)	●劇空間プロ野球	PS2…325	●スクウェア●SPT ●春予定●6,800円
19	↑	(初)	●ガイアマスター ～神々のボードゲーム～	PS…308	●カプコン●TBL ●4月13日●4,800円
20	↑	(初)	●スターオーシャン3（仮）	PS2…301	●エニックス●RPG ●発売日未定●価格未定

「読者前評判TOP20」は、電撃王読者アンケートをもとに、3月20日～今後発売される予定のソフトの人気度をポイント化して順に並べています。カッコ内は前回の順位です。ジャンル部分に⑱と表記してあるものは18歳未満購入禁止ソフトです。

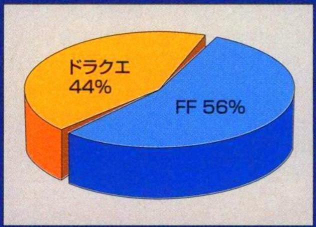
※『ドラゴンクエストⅦ』は、メーカー発表によると5月末までに発売となっています。

いろいろ探ろう！ バラエティランキングコーナー

今月のお題：改めて問う、2大国民的ソフト

『ドラゴンクエスト』VS『FINAL FANTASY』、軍配は『FF』に!?

ゲームファンで、2大RPG『DQ』&『FF』を知らない人はまずいないでしょう。その最新作の発売日が、なんとニアミス。5月末までに発売予定の『DQⅦ』と7月発売決定の『FFⅨ』と、その差わずか2か月に。でも、この2大タイトル、どっちの方が人気が高いのか。そんな質問を100人隊にぶつけてみた。結果、『FF』派が56%、『DQ』派が44%と、読者人気では『FF』シリーズがややリード。その理由は？「『FF』には、毎回違う新しさがあるから」（100人隊コメント、以下同）「システムが面白い」「毎回、前作よりも良いものを作ってくれるし、キャラの個性がきっぱり出ている」「キャラがムービーで生き生きと描かれているので、思い入れがある」など。新しいゲームシステムと映像表現へのこだわりが受け入れられている。一方、『DQ』派の意見は「会話のひとつひとつにあたたかさがある」「シリーズを通してゲームのスタイルが変わらないのでプレイしやすい」「あの音楽がたまらない!! あと、スライムも大好き」「やりこみ要素があるので、必ずレベルを最大まで上げます」。安心して楽しめるゲームシステム、シナリオが『DQ』の魅力としてファンに好まれている。さらに、両シリーズのお気に入りを聞いたところ、順位は右表のとおり。ロト3部作の『DQⅢ』、SFC時代ラストの『FFⅥ』が1位になった。



◀『ドラクエ』と『FF』どちらが好きですか？

『ドラクエ』『FF』両シリーズ好きなのは何作目

順位	ドラクエ
1	ドラゴンクエストⅢ
2	ドラゴンクエストⅤ
3	ドラゴンクエストⅣ

順位	FF
1	FINAL FANTASY Ⅵ
2	FINAL FANTASY Ⅳ
3	FINAL FANTASY Ⅷ

今月の一言▶「那須サファリパークのライオンは白くなかった」byヨゴレガールズ

叫ぶ!!読者の会DX

しだての女子大生日記

オタクでショタコンでタイツフェチな女子大生（最悪）。某アイドル事務所にならったファンクラブ運営を画策中。



3月号にてかなでさん休業宣言して、今回やっぱりしんどいしだてです。おNEWな人早く入ってこーい。いったいどんな人が採用になるんだろ。しだて&貴文も審査に参加するつもりだから、楽しみに待っててくださいな。そして、今回、な、なんと！ヨゴレガールズ出張してます！　ぜひぜひそっちのほうも見てくださいなー。『ガイアマスター』といい新作『ゼルダの伝説』といい、『伝説のオウガバトル外伝』といい、４月は絶対買うソフト多すぎて泣いてます。つーか『オウガ外伝』、主人公トリスタンって、どういうことっ⁉（困惑気味）



今月の一枚

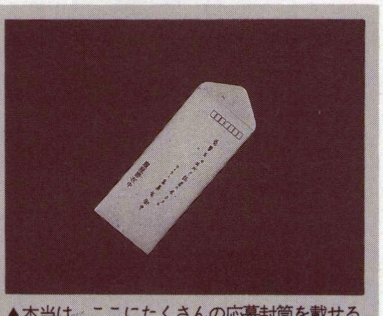
投稿イラストの中からヨゴレガールズが趣味と偏見で選ぶイチ押しイラスト！　今回はいつもムチムチな美少女&美少年を提供（笑）してくれる北海道／P.N.遠あききさんのイラストです。「足に食い込んだ靴下がまた、なんていうか、マニアよねぇ……。ウルトラの母しばりもまた、マニアだよなぁ……。ツリ目っていうとこからしてマニアだもんなぁ……」（しだて）「薄墨具合がステキ～☆　勝手に、マニア心をくすぐる魔法少女の設定でイロイロ妄想できそうです(笑)。あ、でも夜だから、ひょっとして美少女怪盗……（エンドレス）」（貴文）

速報!! 新人募集を中間発表!!

かなでの引退宣言により、急遽４月号で緊急募集した「叫ぶ!!～」スタッフの募集ですが、緊急だったこともあり、ほとんど応募が来なくて、かなりゆるい競争率の中で選ばれそうです。ちなみに３月17日現在までに届いた応募は、なんと１通！　しょうがないので、４月28日必着まで締め切りを延長します。だから応募しましょう！

５月中旬までに応募者の中から、数名（ほんとに数名もいるのか？）を編集部に呼んで面接します。もし、編集部からの連絡がない場合は、今回は採用見送りなのでゴメンナサイ。

なお、７月号からは、新人スタッフを投入する予定ですので、お楽しみに。



▲本当は、ここにたくさんの応募封筒を載せる予定でした(泣)。ちょっとブルーなカンジ。

☆は「叫ぶ!!～」はフレンドリーな印です。

ゲーマーの主張改め

オレにも言わせろ!!

TEXT▶貴文　イラスト▶しだて

いっえーい！　今月は貴文がここの担当してみちゃったりなのです。かなでちゃんの癒し系な解答を期待していた読者様には、申し訳ないでおじゃる〜(思ってなさげ)。まぁたまにはいいじゃないの。ところで私、今頃『エヴァ』にはまってしまったんですけど(汗)。再放送おそるべし。つーか何故に今頃？　僕にはわからないよリリム(重傷)。こんな日はケーブルテレビで、パンクラスでも観よっと。まぁそんなカンジで今月は暴力的にガンガン行くよ〜☆

●ヨゴレついでにヒゲを生やしてみませんか？

東京都／P.N.目黒銀座

な、なんですと！　ヒゲとな(汗)。んなモンは、シャーク土屋じゃナイんだからだめー。これでいくと、ツッチーはヨゴレガールズなのね(たしかに)。わからない人、ゴメン。

●2か月後の俺よ、はたして君はPS2をゲットしているか……？　愛媛県／P.N.衝撃王

どうよどうよ〜。買えました？　なんか徹夜した方もたくさんいたみたいですけど。そういえば、PS2を買った人って、最初に買ったソフトって何？

●現実ってムネキュン？

東京都／P.N.TOUJI

もちろん〜。で、TOUJIっちはどうなのよ？　そのへんはさ(笑)。

●僕は貴文さんと同じで、『ときメモ2』では、「赤井ほむら」が最高です。最後のイブでのイベントなんて、かわいすぎて昇天しちゃいました。P.S.僕の弟も「貴文」という名前です。が、性格は正反対です。

大阪府／P.N.赤井さんサイコ♥

ほむらファン発見！　でも昇天って(笑)。私は、ほむらを電話でデートに誘っても、最初のうちはあっさり断ってくれるところが泣きそうに好き。むしろ泣いたね。それと弟さんもこんなにいい名前(笑)。じつは私もイトコの本名を無断借用してるのよう。しかし正反対な性格って、きっと私と違って騒がしいのね〜。

●しだてさんの耳をひっぱるとどうなるの？おしえて貴文さん！

石川県／P.N.イヴァンのかじ

御指名いただきました貴文です。あー、あの物体ね。温泉で浮かんでたヤツのコトね。とれるとれる。ボロッとな。

●バレンタインチョコもらえなかったー。今年はチョコのあてがないと思ってたら、見事に貰えませんでしたー。んで、寂しいんで家で美少女ゲーやって狂ってました。でも、少し悲しかったんで、おはがき書きましたってオレ受験生なのに、こんな事してて良いんでしょうか？しだてsan love。

宮城県／P.N.水無月弥生

おちつけ受験生。とりあえず気になるコトを聞いてもいですか(笑)。あの、美少女ゲーは何をプレイしたんでしょう？　いや、気になるし。そういえば、もうひとりチョコ貰えなかったっていうおハガキ来てたけど、その人もしだてさん愛くれーって叫んでたなぁ……(涙)。しだっち、愛してあげなよ……。

●私、東海ラジオに電話出演し、電撃王をPRしてしまいました。

愛知県／P.N.ユキクンパパ

なんと読者様のカガミ！　でもいったい全体どんな状況下で、PRしてくださったのか気になります(笑)。そういう番組だったんですかな。でも電話出演おめでとうです。録音とかした？

●自分はゲイ部屋では汚れ役ではないかと気付きはじめた今日このごろ。

福島県／P.N.福島の髭男・村田

いやん。今ごろ〜☆　って貴文ファンですよ。濃いですよね……。そうそうアレクサンダー大塚好きなんですか〜？　結構投稿ハガキに、からめてきてるような気がしたものですから。そして毎回楽しみにしてるんですけどね(笑)。

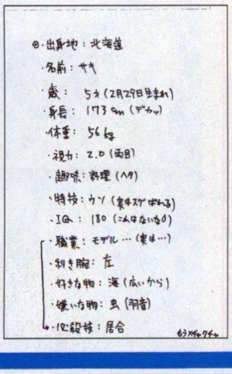
●もし、『ときめきメモリアル2』のドラマシリーズが出たら、というか出してほしい。3部

好評連載

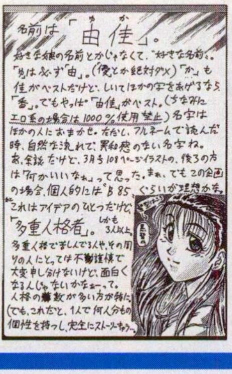
貴文の着せかえメモリアル2000

はい、注目ー。着せメモ2はじまるよー。着せるってコトは、脱がすってコトでもあるわけだわ。なんて『トゥナイト2』。北野誠かっこい〜。

いやはや。たくさんのおハガキを頂きまして、ヒデキ感激な貴文です。今回も自分好みの娘さんに、すとろべりーちゃんを育んでまいきましょうか。あ、ここで強化したい募集が。せっかく着せかえなんだから、服装に関するアツいおハガキがもっと欲しいです〜。心のアイドルに着せたいコスチューム教えてくださ い。すっぱだか禁止ね(笑)。じゃあ、おハガキネタいきまーす。**兵庫県／P.N.青進さん**によりますと、どうやらすとろべりーちゃんは色白で、なおかつ血液型はB型らしいです。これに対抗するネタがなかったので、決定かな？　**熊本県／児玉寛紀さん**は、娘さんが雨に打たれてりゃ文句ない。という貴重な御意見をくださいました(笑)。いいなぁコレ。超お気に入りかも〜。**東京都／P.N.坂上涼丸さん**は、おおかみむすめ希望だそうで……。これのアツいところは、ねこむすめさんでは、あまりにも従順でダメ(笑)。最初は狂暴なのを、飼いならしていくのが萌え萌えってトコ。ううーん若くして（14歳）マニアだねぇ。で、今回を総合しちゃうと、スクール水着でレースクイーンで、ぷっくりふっくらウブな感じらしいよ、彼女。



◀山梨県／P.N.七生。まてー！　なぜに5歳でこんなにデカくて、モデルですか〜。細かくて謎な設定がウケました。



◀千葉県／P.N.PO・M。名前は、先手必勝の論理で「すとろべりー」に決まりました〜。でも由佳ってお名前、字が良いです。



◀岩手県／P.N.YOU-3。これは伝説のはだかエプロン！　これが不健全な日本男子のあこがれのマトなんですね〜(憶測)。

最終目標▶ゲームに主演!!
(エロゲーも可!?)



作なら、1作目「寿美幸」、2作目「八重花桜梨、3作目「陽ノ下光」でやってほしい。みなさんは、どう思いますか?

熊本県/P.N.I・DOG

そうねー。貴文的には「九段下舞佳」「伊集院メイ」「赤井ほむら」の順かなぁ。いきなり隠しキャラからだしね。いやー、もうびっくりするくらいに無理だろうな〜(涙)。トリは光ちゃんだろうし。全員出してくれれば嬉しいんけどなー。あ、忘れてたけど、『別冊Hibikino Watcher vol.2 Spring breath』買わなくちゃ。これも愛ゆえね〜。お金ないっつの。

●貴文さんの「男に生まれたらよかったのに」発言は、我らが前田日明兄さんの、「オレが男だったら一発ヤラせてるね」に近いので、名誉なことだと思います。

岡山県/望月雄規

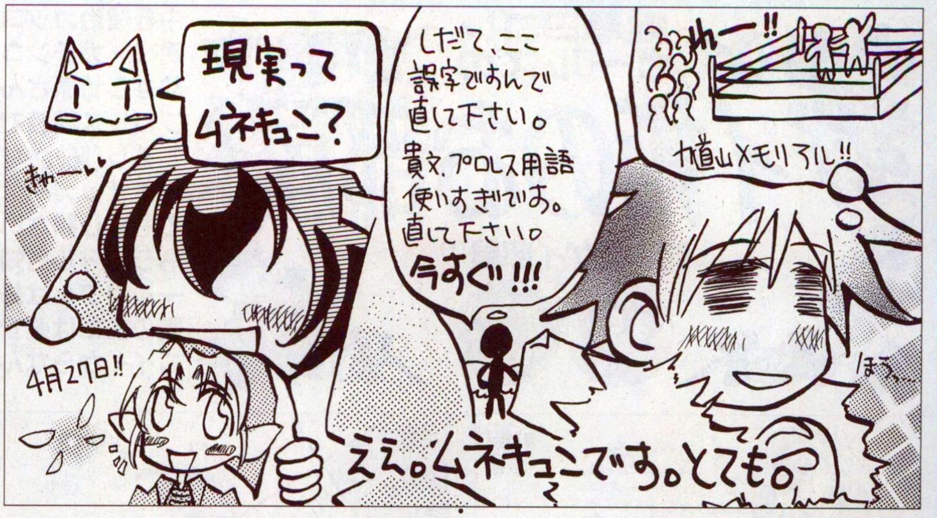
似てるのか? はたして似てるのか!? でも日明にーさんは男前なので、なんか幸せ。え? でもこの発言って……。いかん、久々にいけない妄想癖が!

●ええっと〜。宮前さんとハンニバルはどこに行ったのですか? 93号〜100号読まないでいたら、いきなりいなくなってるのですが。

群馬県/P.N.Mrパパラッチ

宮前姐さんは、編集Jさんに愛想をつかし、現在は、電撃姫で御活躍中です(笑)。ちょうど読んでらっしゃらない時にいなくなっちゃったんですね〜。

●電撃姫プチがエロい。　広島県/平盛雅寛



そりゃもう本家の『電撃姫』がエロエロ〜んですからね。あ、ひょっとしてエロエロ反対派ですか? でも『電撃王』もエロ本コーナーにある時もあるらしいですからねぇ……。

●大学受験会場にて。オイラの隣の受験生は、昼休みに王の姫プチを読んでいた。そして時々ニンマリと笑む。コワすぎでした。

兵庫県/伊藤和矢

こーわー。受かったのかな……その人。案外エロエロパワーで受かってそう〜。もし御学友になったら、深い仲になってくださいね(笑)。これ、貴文のお・ね・が・い♥

●浪人決定! もう一年ガンバルぞー! ゲームもガンバルぞー!

神奈川県/P.N.制服番長

おおう。ガンバレー! エロゲーやりすぎは家庭環境に良くないから慎もうねー(笑)。

●2000年問題でバイトをクビになった……。

千葉県/P.N.胡瓜きゅ〜り

胡瓜きゅ〜りさんが誤作動とか? さむ。

●ヨゴレガールズの本職(本当の職業)って何ですか? 教えてください。

大阪府/P.N.みかんゼリー

イヤ、貴文もしだてっちもだから女子大生ですよ〜(笑)。もちろん同人作家という、報われない顔も持っていますけどねぇ。むしろ大学では、かなりの普通ぶりです。覆面レスラーなんです(笑)。

もうどうにでもして!? しだてファンクラブプロジェクト

今月から始まる会報あ〜んどメンバーズカードの発送! やっと形になりつつあるしだてファンクラブ! ってゆーかホントに『もうどうにでもして』くれ……。

おいっす、こんちわ。しだてっす!! 今回は入会してくれた皆の衆に重大なお知らせがっ! やっとできたのです。会報&メンバーズカードがっ!! 会報のほうは初回ということで、皆様の生の声をビシバシ掲載! 驚くことに、しだて愛しの緑の人コーナーまでついてくるというすぐれもの(喜)! そしてメンバーズカードは、というと、な、なんと、会員規約入り(……)貴文宅のマックちゃんを丸一日借り切って仕上げた、しだて初のCGなのです。思いっきりハデだけど、みなさん嫌がらずに受け取ってやってくださいね♥ 発送のほうは今月4月から始まって、遅くとも5月までにはお届けできるようにしますので、5月末日までに届いていない、という方は、いつ応募したかを書いてしだてファンクラブ宛てにおハガキください。大事な事なのでよろしくです。……あー、やっと肩の荷がおりたよ……(笑)。

ところでこのコーナー、これからどうなるのでしょう。一応ファンクラブ発足という目的は果たしたわけで……。でも会報とリンクしておハガキは募集します。これ以降は『叫ぶ〜!!』のコーナーに載らなくても、会報のほうに載る、ということもあるわけですね。なんだか引き続きこのコーナーが存続する、ということだけは決まっているらしいです(涙)。会員の方はもちろん、入会逃したっ! という方も、しだてが喜んじゃうようなおハガキ是非ぜひ送ってくださいね。ってゆーか来月までになにか考えておこう、自分……。隣で『着せメモ』やってることだし、男の子版『着せメモ』なんてどうかしら? 金髪おかっぱの13歳、身長148cm、ちょっと悪ガキっぽいけどでも実はテレ屋さん。じゃなかったら『なんちゃって13歳』なんてのもいいわね。どうよ、ねぇ、どう!!?



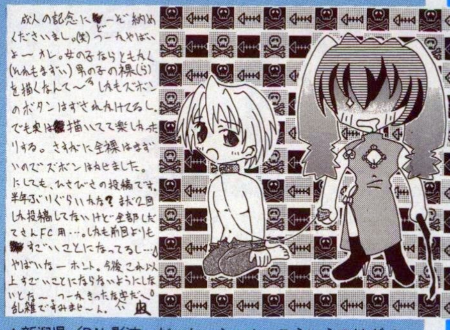
▲千葉県/P.N.海月光魚。しだて目に関しては、まあ、今までいろいろあったけど……。今度公募してみようかな(笑)。だってしだてが決めると「丸書いてちょん」になるの必死だし。



▲岩手県/P.N.時龍紫。ふむ、某ゲームキャラのFCも略して『SFC』……。「S」のつくFCできるようなキャラ……。いっぱいいるなぁ(汗)。



▲埼玉県/P.N.てづるもづる。おお、タイムリー(?)に金髪美少年だ。いいねぇ……。この手の子はおとなしいけど芯は強いってのが希望だなぁ……。



▲新潟県/P.N.影流。だーかーらー! こういうのはダメなんだってば、もー!! かわゆい男の子は永遠のアイドルよ!? もっとこう、優しくしてあげなきゃ!!

電撃ヨゴレガールズの ゲイ術のお部屋

略してゲイ部屋♡



中野信治カッコイー。貴文です。カートいいねぇ。でも現在『ガチンコファイトクラブ』も見逃せないです。何故なら竹原さんが出てるから。困ったね。しかも最近はプロレス観戦では、前の日の夜に巻いた紙テープ飛ばしてるし(恥)。なんか私ってばスポーツ少女じゃん。おまけにサッカーは、待ちに待った前園登場でウハウハん。でも申し訳ないくらいに野球わかりません。なんでだろ。もうルールも知らん。東京ドームの下にある、ベースボールカフェは好きなのにな。後楽園ホールでプロレス観戦の前には必ず行ってます。いや、外国人の店員がカッコイイからなんだけど。



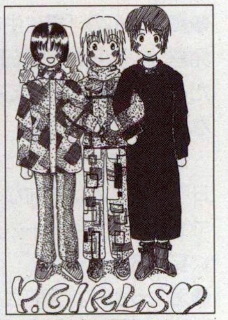
▲東京都／P.N.栗山なおこ。にゃーん♥ リンク子リンク激烈プリティー!! 受験終わったし、いっぱい遊んでくださいね♥



▲新潟県／P.N.A。クールなかっこいいイラストです。裏の『どこいつ』にショックうけてる男2人もいいかんじ(笑)。



▲宮城県／P.N.反圭人。爆愛天使ちゃんです。初投稿ありがとっすー!!！



▲長崎県／P.N.琴南ひすい。さわやかでお気に入りの一枚。かなでさん休業。残念。



◀愛知県／P.N.響。なんだかとてもストーリー性を感じるイラスト。左上のお姉さん、何気にスタイルいいですな。



◀宮崎県／P.N.まつきりぼうず。まつきりさんふっかーーつ！



◀富山県／村木総一郎。キャラデザの吉田さん、むっちゃファンです。



◀福岡県／P.N.毒キノコ百科。うぉー、うるわしーっす！ マジで、もうっ！



◀大阪府／P.N.ごんた。モロ星人とウララちゃん最高！ ビバっ！



◀茨城県／P.N.すいかの名産地。夏はまだだぞーーー！(笑)



◀愛媛県／P.N.レミ・S・A。春の合作第一弾！ 生徒と先生なのです♥



◀兵庫県／P.N.Cherish。合作第2弾！ このふたり14歳以下だって♥



◀山形県／P.N.シイナツトム。世界観とかデザインとか酔うよね、これ(笑)。



◀奈良県／P.N.瀬生みずき。そうそう、リッキーは19歳の上京してきた大学生！ トロはこんなカンジ！ そんでもってイチャイチャさせてーー!!(馬鹿者)



◀北海道／P.N.マタンゴ。『ジャンヌダルク』みたいでかっこいい！



◀岡山県／P.N.貴弥蒼。美少年ゲーム特集、しだてもやって欲しい……。



◀東京都／P.N.ルシファーNOR。ホント、目覚めちゃうよな……。はは。



◀大阪府／P.N.K-FIVE。『ヨーグルト』出るならやりたい(コラ)。



◀岐阜県／P.N.オールド・タイプ。チヨコもらったそうで。幸せそうだ(笑)。



◀宮城県／P.N.TNT。ア○ミラ……。FCにくれると嬉しいハガキです(笑)。



◀東京都／P.N.むつきけい。むっちゃやりたいソフトのひとつです。



◀岐阜県／P.N.黒咲練導。こういう光景っていいですよね。

今回のハガキのコメントは、すべてしだてなの♥（♥が気持ちワルー）

今月のテーマ 青春

担当▶貴文

はいはい青春ね。いいわねー若さって。そういうワケで今回は、爽やか路線からイロモノまでさまざまなおハガキが来ました。みなさんこのテーマは、結構悩んでしまったみたいです。そして正統な青春ぶりを描いてくださる方のほうが少なかったのは、私の気のせいじゃないはず(笑)。ここらへんが電撃王テイストですね。世界に誇れます。さて、次回は『ゼル伝』の続編を待ちわびる、しだて担当でズバリ「リンク」です。緑の人じゃなくても、リンクならオッケーらしいですよ(謎)。なんか今から、しだての悦びに浸るカオが目に浮かぶようなテーマだわ〜。色モノ待ってます(笑)。


▲愛媛県／P.N.レミ・S・A。うう一ん。私は突然キスされるのは嫌かな(笑)。


▲愛媛県／P.N.デルタ・レイヴ。これだけは、いくつになっても青春時代よね〜。


▲宮城県／P.N.TNT。制服でしかも女装〜。ありがたいイラストですな。セーラー服はたしかに何故か描いちゃうね。


▲愛知県／P.N.水瀬いつき。おお！ モデルがいらっしゃるんですね〜。なんかこういう思い出っていいですよね。



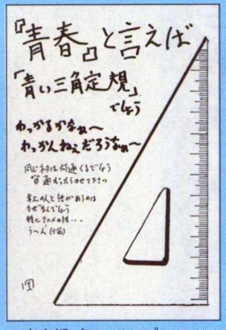
▲福島県／P.N.福島の髭男・村田。逃げろ山田！ たまにでもこんな娘さんいないですよ〜。い、な、い☆


▲岡山県／P.N.貴弥蒼。美少年がサッカーボールは基本ですよね〜。



▲福島県／P.N.たぬき。学ランも青春ですよ〜。もちろんセーラーも好きだけど♥


▲宮城県／P.N.中館祥二。とらえかたは人それぞれでいいじゃないですか(笑)。これも青春なんですから(ニヤリ)。



▲東京都／P.N.イュプシロン。同じネタはなかったですよ〜。でも貴文は元ネタが全然わからないです。すいません。

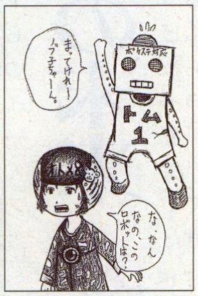

▲兵庫県／P.N.K.こら〜(笑)。禁断なんだから。でもすごく絵お上手なのです。しだてが巨乳〜ん。

叫ぶ!!読者の会DX


▲大阪府／P.N.しおまん64を広めるぞ。エロ誌に投稿……。若いのに(涙)。



▲福岡県／P.N.音速ピラフ。背中で語ってほしい。目線で殺ってほしい。


▲埼玉県／P.N.アニュウリズム。どこがポケステ対応か50字以内にまとめよ。


▲愛知県／P.N.水瀬いつき。うん。ホモじゃないやつオンリーね。


▲長野県／P.N.楠本由貴恵。陰陽マークつけてる事だし、東洋っ子?



▲徳島県／P.N.英知恵。いつもすごい書き込み&丁寧さで圧巻です。修正もほとんどないのよ！



▲岡山県／P.N.維新伝新。大学合格おめでとうございますっ！


▲神奈川県／高橋勇介。は、羽根まくらがもったいないですってば！(寒)



▲秋田県／P.N.悠久の刻。確かに、すごくいいゲームですよね。



▲大分県／P.N.みずほ鳥。つらい事あったそうですが、めげないでっ！


▲北海道／P.N.臣乃。この娘に貴文が萌え萌えしてました。さらわれるって、マジで？(笑)


▲京都府／P.N.うしがえる。ホモマンガではない、普通の猫耳少年はどこかに転がってないものか……。

おハガキ熱烈に募集中!!

ふたりになってもヨゴレっぱなしのしだて&貴文のために、X-BOX(仮)並みのハイスペックな投稿ハガキを送って！

住所、氏名、年齢、電話番号、コーナー名と欲しいプレゼント名（福袋、貴文シールから選ぼう）を明記して、次の方法で応募しよう。今月は、6月号掲載分の募集で、締め切りは5月7日消印有効です。なお、投稿は、官製ハガキで送ったほうが掲載率が高いです。

〈Eメール〉jun@mediaworks.co.jp

〈アンケートハガキ〉

「希望する」にチェック。

〈官製ハガキ〉

〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8

東京YWCA会館(株)メディアワークス

電撃王編集部『叫ぶ!!読者の会DX』係。



イラスト／しだて

※賞品の当選者発表は、発送をもってかえさせていただきます。

びいず羽岡のゲームの奴隷

ゲーム業界の今と未来がわかったりわからなかったりするページ

バカ120%

PS2ゲット成功！ やはり神様は見ていたのだ！ 一般の人とまったく同条件で朝から並んだにも拘わらず……。こういうムダ使いの運だけはいいんだよな。こうしてお金がなくなっていくのだなぁ。DVDビデオソフト「ガンダム0083」買っちゃったよ。ついね。

PS2とXとネットRPGの未来

祝！ PS2発売！ なんちゅーかめでたい！ オレもうれしー！ すてきー！ はふはふ。本当に3月4日に発売されるのか、アニメの「おるすばんエビチュ」（タイトル：愛のあわあわアワー）で三石琴乃さんが「オ○ンコ、オ○ンコ、オ○ンコでちゅー！」と叫び倒していたのを聞いたのと同じくらいドキドキしてたんだけど実際発売されてみればちゃんと並んでたね。アッという間になくなってたけど。とりあえず、まだ現在も気軽に買える状態じゃない。売り切れ中ってヤツね。初期にありがちな不具合もイロイロと起こったり、ウワサされたりしてるけど、SCEが全面謝罪回収するほどのスゴイやつはまだない。まあ、コレだけラストスパート、急ピッチで作られたマシンにしては合格点を与えてあげてOKでしょう（というか、ごめん。オレのPS2にはまったく不都合が見つかってないからこういうコトを言えるのかもしれない）。

でもさ、見た？ やった？ PS2のソフト。なんか……予想どおりなんだけど地味だよね。いや、『リッジ』とか『A6』とか遊べるソフトがちゃんと発売されてるんだけど、なんかこうオレ的にパッとこない。あのさ、プロであるオレがこういうコト言っちゃいけないのかもしれないけど……DCとさぁ……そんな変わらないよね（笑）。『コード：ベロニカ』とかあるぶんDCの勝ちみたいな。なのでもっぱらDVDビデオソフト見てまーす。たくさん買ったからね。「0083」のほかにも「カレカノ」とか「トライガン」とか。さらにライターのKくんから「星界の紋章」も借りたし……ってそうそう、「星界～」は小説も読んだ。久々のSF。薦めてくれたKくんと同じく世界観はもうステキ過ぎだ。なんちゅーか平面宇宙で時空泡に包まれて戦ってみたい気がする。がしかし……主人公とヒロインの物語はなぁ……あまりにも主人公が情けなさすぎ。まあ、次の巻でひと段落らしいから、彼にそこで初めて明かされる能力があることを期待して、続巻が早く出ることを祈る。なむ。

ちゅーことで今回はPS2ちょっといい話。PS2で洋画などを見る場合（通常のTVで）、16：9の比率になっているのを4：3に変えるのはちと面倒。カーソルを2回押して完全にDVDを止めてからじゃないと「設定」で画面比率の変更ができないのだ！ いい話終了。

いい話が早々に終了したので、次は緊急発表されたX-Boxの話題でフィバろう（フィーバーしようの意）！ ←バカかオレサマ。さて、明らかにPS2に負けてなるモノかと発表されたニューマシンが2台ほど。マイクロソフトのX-Boxと任天堂のDolphin。まあ、任天堂にはこれまで何度も紙資料発表（SFCのときもN64のときもカラーGBのときもVBのときもその他いろいろなとき）にのせられてるので、実機が展示されるまで気にするのはヤメ。で、気になるのはX-Box。性能は今号に載っているとおり（未確認）、わかりやすくPS2の何倍っていう表現が頻繁に使われている。まあことごとくPS2を凌駕。後発だしね。値段も3万5千円くらいじゃないかって言われている。日本の大手参入ソフトメーカーはコナミ、カプコン、コーエー、ナムコほか。かなり具体的である。発売も2001年秋とキッパリ言いきるあたり男らしい。サンプルマシンの形が大笑いの上にセンスのないまさにX型だったのを除けば、最近のゲームマシンの初期発表としてはとても充実した内容だったんじゃないだろうか？ が……「アメリカモノだからなぁ」という不安は相変わらず消えない。日本人はとにかく洋ゲーがキライっていうか、苦手っていうか、買わないっていうか。素晴らしいセンスの詰まったソフトも多いんだけど、ムチャなバランスとか、ゲーム性というか、まあ、感性が違うのだろう。で、そんな洋ゲー中心になりそうなマシンはなぁ……アミガ、リンクスetc あまりいい思い出がない。ウインドウズからの移植が容易って言われても、すでに国内パソコンソフトってエロゲー中心だし。まあ、もちっと待ちって感じっスかね。

そのX-Boxのメインとなりそうなのが、ネットゲーム。まあ、ネットゲームの主流は相変わらず向こうものだしね。そんななか頑張ってるのが国産ネットRPG『ダークアイズ』。以前のインタビューで聞いたとおり、2月末にリニューアルした。パーティシステムとかいい感じなんだけど……お金が儲からず、苦しい。バランス調節されるまで、初心者に勧められないなぁ。と、今回のコラムは盛りだくさんでした。



イラスト／しろー大野

ハガキが欲しいです。各コーナーへのハガキ、批判、お便り、イラストその他なんでも！ 採用にはしろー大野先生入魂のこのコーナーとはまったく関係のない素晴らし

電撃オタク王

新企画第4回！　オタクなオレ様がスーパーオタク人3（何それ）になるためにイロイロ聞く！

今月のテーマ

ガンプラの聖地！死んでもいい！2

師匠No.4　㈱バンダイ　岸山博文氏



静岡ワークス・企画開発課　開発1担当／主任っていう、まあ、ガンプラならどんと来い。オレのようなタダのバカオタクにもキチンとガンプラのできるまでを説明してくれました。続き。

●ガンプラはこうして作られる！　マジだよコレまたスゲー。（前号の続き。「エヴァ」あたりから始まった作品主導型のプラモについての解答の途中から）

岸山氏（以下、岸・敬称略）：多色多重成型っていう技術なんですけどね。「エヴァ」にはもう、ぴったりなシステムだったんで使いました。まあ、キャラクターに合わせて技術を使う。それが今後のプラモデルなんでしょう。なのでガンプラは今後も作っていくんですけど、そのなかで派生する技術だけでなく、苦手にする分野にも積極的に手を出していこうと思ってます。

オレ：新作をリリースするまでってどんな感じなんでしょう？

岸：アバウトに言うと……1アイテム約半年かかりますね。まあ設計以前の前工程、試行錯誤の時間が長いです。MG、PG、変形系は1年以上はかかってますかね。試作しないとダメですし。特に変形とか合体するようなモノは、機構などを試作したダミーを作ります。で、それを元に設計して仕上げていくという。まあ、今は次第にパソコン（CAD）、3DCGのポリゴンデータでシミュレーションするようになってきてますが。まだ全体とはいかず、部品ごとなんですよね。もっとハードの性能が上がれば全体をシミュレーションできるようになると思うんですが。

オレ：一番慎重に進める作業は？

岸：設計ですね。やはり。時間もそこがかかります。金型を作ったあとではどーにもなりませんから。パーツが多くなればなるほど、手間は倍加、二乗する感じでしょうか。本来ならひとりの人間がじっくり時間をかけて設計図を描くのが良いんですが、発売のタイミングというものもありますので、1アイテムに人数をかけて短期間で図面を起こします。それでも、PGのゼータガンダムは設計に7か月もの時間が掛かりました。

オレ：今最先端の技術とか、最高傑作ってありますか？

岸：さっきお話しした（前号）、多色成型の進化＋複合化でしょうか。多関節とかですね。後は組み立ての簡略化でしょうか。ガンプラファンにじっくり模型を作る環境が無くなってきている気がするんですよね。説明書にも気を遣っています。技術的に見た最高傑作は……物理的には当然、この3月に発売されるPGのZガンダムなんですけど……個人的には……10年前の商品なんですが、HGのガンダムmkⅡですかね。イロプラクリアパーツ付き、カラーインサート。一般成型、ジョイント成型、カラーインサート成型、4色イロプラ成型っていう全てが入っているんですよ。ガンプラの技術はそこから猛スピードで加速していきましたから。

オレ：制作過程とかもお聞きしたいんですが……。

岸：デザイン→割り想定（分割したパーツの予想図）を起こす→図面に（CG）→部品図完成→ランナー枠にレイアウト→ここまでCGで→データを直接金型に反映→金型完成（型押しは銅製、彫るのはスチール製、鋳造はベリリウムの合金製・これは部品の形状によって違ってくる）→プラスチックを流し込んで成型→袋詰め→箱詰め→出荷って感じでしょうか？　肩あてなどの美しい流線型を出さなければいけないモノは鋳造で作ります。これはパーツの形状によって選択するって感じでしょうか。

オレ：あと最近のガンプラはカトキハジメさんの関係しているモデルが多いのでは？　ただ単にファンなんでうれしいんですけど。

岸：単純にですね、実際の機械の設計図のようにデザインを上げてくれるんです。完成予定図を想定されているという点で情報量が多いので、うちが想像しやすいっていうか。さらにユーザーとしての意見、見方もしてもらえるんで、一緒に仕事がやりやすいっていうわけです。あ、ほかのデザイナーさんが仕事をしにくいってワケじゃないですよ。カトキさんみたいな方が珍しいっていうか。よく言ってますよ、「カトキさんは宇宙世紀で見てきたような設計図を描く」って。

オレ：販売層や販売数など、さらにHG、MGといったグレード分けはどう考えていますか？

岸：今は購買者層は年齢で切れないんですよ。長いですからね。ガンダム（笑）。大人から小さな子どもたちまで、さまざまな年齢層のユーザーを対象に考えなければいけないと思うんで。MG（マスターグレード）：1/100で、ガンダムから順当に人気のあるものを中心のラインナップしていこうと思ってます。いいもの作りましょうっていうのがテーマですね。多少部品が増えてしまってもしかたないかな……でも組立自体を簡略化することも考えていこうって感じでしょうか。目指すのは骨格式の稼働モデルって言うんでしょうか？　で、なおかつ合わせ目が綺麗に消える。まあ、ある程度ヘビーユーザー向けでしょうか？　HGUC（ハイグレード）：MGとは逆で、渋めのマシンを中心に、すべてをカバーしていこうというのがコンセプトです。当時発売されなかったモノって言いますか。さらに、技術的に今ならこう作る！　っていう「νガンダム」以前のラインナップをもう1回作り直したいかなぁと。まあ脇から固めていってます。なんで、自分で言うのもなんですけど、渋いラインナップですよね。今後のガンダムのスタンダード（基本）、言うなれば1/144リファインモデルとでもしましょうか。PG（パーフェクトグレード）：これはもう……頂点ですか。コレ以外はユーザーの意見（アンケートハガキなど）が反映されるんですが、これは、バンダイが今の技術を駆使して作ればこんなものができますよっていう、モデルです。挑戦もしてます。当然、MGやHGに技術的なフィードバックもしてます。なんていうか……まあ、F1みたいなモノですかね。開発にもお金がかかってますけど、値段もF1クラス（笑）。

オレ：これからのガンプラってどうなっていくんでしょう？

岸：プラモデルは作ってナンボだと思うんですよ。なのでさらに作りやすく。それをテーマに動いていくと思います。そして動き。多関節などの採用でフルアクションのモデルなんていうのも作れるようになりました。それこそ、ポリキャップの次の関節構造はなんなんだろう？　って点ですね。

オレ：右足作ると左足作るのがめんどくさい、なんていうプラモデル作る資格無しなコト言うヤツもいるんですけど。

岸：いや、そうなんですよ。最近、多いんですよ。実際に。買うんだけど作るヒマがないって人。

オレ：ギク！

岸：まあ塗装しなくてもいいですよっていうのは、イロプラなんかでウチが始めたようなモノなので、その辺の対応もキチンとしていきたいと思ってます。プラモ作りっていう内面的、精神的な文化の進化とかも関係してくるかもしれないですし。

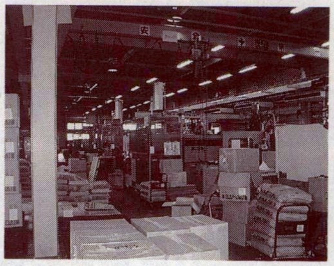
オレ：未来はどうなんでしょうねぇ？　PGのZガンダムの指なんて、ポリキャップで稼働するパーツ（指）がランナーにくっついた状態でマシンから出て来ちゃうワケですけど、この指がモーター駆動になって、ミニ○駆のようにガンダムファイトができるようになったら……。それこそ「プラレス三四郎」のように。

岸：いいですけどねぇ。設計のしがいもあるでしょうし。まあそれでも、ここしばらくは外側だけでしょうねぇ。ディスプレイモデルでしょう（笑）。

オレ：ありがとうございました。そんなのが発売されるまで生きてたいです。



▶金型の作成現場はまさに匠の技が光る所。微調整をくり返して美しいラインを作り出していく。明らかに邪魔者なオレ。そりゃそう。興味本位でワクワクして見てたしね。



▶ブシューブシューと成形機が唸る。多色成形の部品はすべてこの工場で作っているそうだ。GP01と無造作に書かれた金型を発見したり、PGのZガンダムの手のパーツを発見したり。

新コーナーにつき大募集！

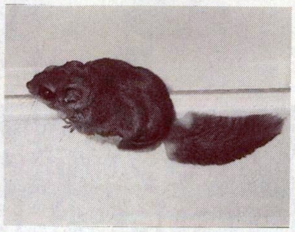
ということでリニューアルなので、新コーナー！　続々新設！　掲載者にはオリジナルテレカあげます。

募集①ハガキ

コレまでどおり、たわいないハガキを募集します。質問とか意見とか、何でもOK。ゲームに関する貴方の思いをオレにぶつけてみれ。というか、くれ。

募集②動物の写真コーナー

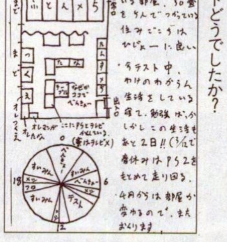
なんか、シャイな人が多いのか、オタクな部屋の写真が送られてこないので、動物の写真を募集します。ちゅーか、オレが見たいので送って。犬とか猫とか、ハムスターとか。可愛いのとか、可愛くないのとか、まあ、なんでも良いです。プチムツゴロウ王国、略してプッチムチを目指します。



◀DPS編集Mの飼う、モモンガのモモちゃん。頭悪し。

募集③オタクの生活

自分の生活スタイルを分析。朝起きて寝るまで（夜起きて〜でもいいけど）を書いてみてください。みんながしてないような行動をしている人はポイント高いです。



◀山口県　magさん：なんかいいですねぇ。30畳に5人。優雅な気がします。テストどうでしたか？



びいず羽岡さん

ということでガンプラ工場行ったり、PS2で並んだり、ネットRPGやったりで大忙しなオレ。あ、忘れてたけど、『ロックマンDASH 2』が素晴らしいデキです。人として買わないと。コブンもトロン様も当然大活躍！

今月のお買い物

PS2、●PS2ソフト：リッジレーサーⅤ、ストEX3、●DVDビデオソフト：ガンダム0083全巻、彼氏彼女の事情3、4、ビッグオー1、その他まとめて書くと怖くなってしまうくらいイロイロたくさん。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

Webデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。(2年コース)

2001年4月生募集中!!



名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720

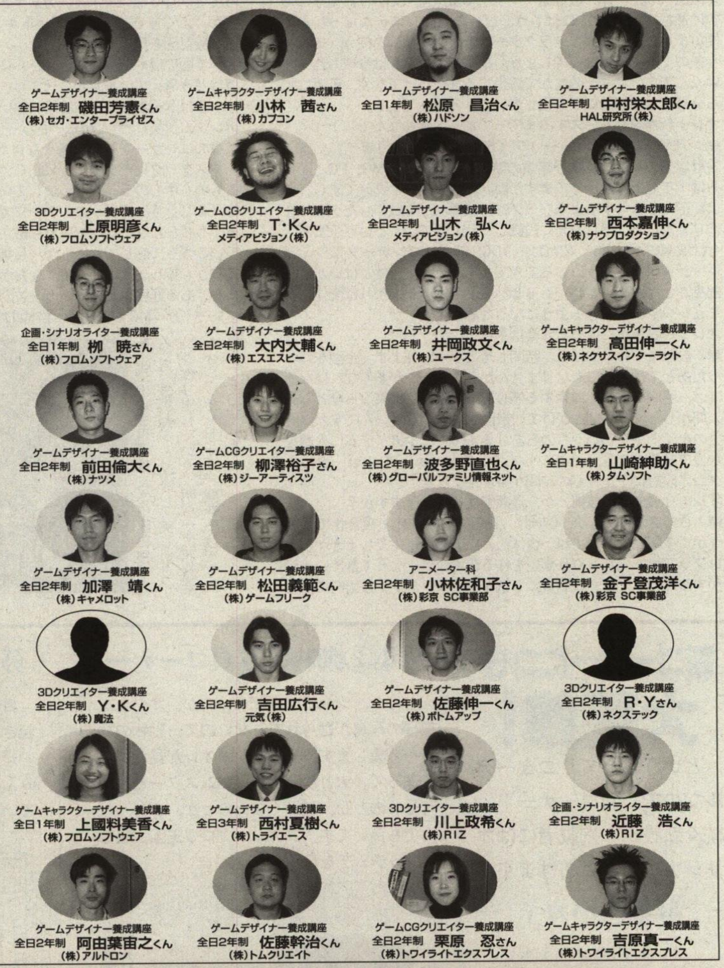
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーター科/アニメーションクリエイティブ科/デジタルペイント科(仕上げ)/企画・シナリオライター科/CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科/コミックイラスト科/漫画・コミック同人作家科 ……………☎03-5350-2422

●アニメ声優タレント科 ……………☎03-5350-2441

2000年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数 100名突破! ダントツ全国第一位!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第5期生である2000年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の3年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 磯田芳憲くん (株)セガ・エンタープライゼス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 小林 茜さん (株)カプコン

ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 松原 昌治くん (株)ハドソン

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 中村栄太郎くん HAL研究所(株)

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 上原明彦くん (株)フロムソフトウェア

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 T・Kくん メディアビジョン(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山木 弘くん メディアビジョン(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 西本嘉伸くん (株)ナウプロダクション

企画・シナリオライター養成講座 全日1年制 柳 暁さん (株)フロムソフトウェア

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 大内大輔くん (株)エスエスピー

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 井岡政文くん (株)ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 高田伸一くん (株)ネクサスインターラクト

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 前田倫大くん (株)ナツメ

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 柳澤裕子さん (株)ジーアーティスツ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 波多野直也くん (株)グローバルファミリ情報ネット

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 山崎紳助くん (株)タムソフト

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 加澤 靖くん (株)キャメロット

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松田義範くん (株)ゲームフリーク

アニメーター科 全日2年制 小林佐和子さん (株)彩京 SC事業部

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 金子登茂洋くん (株)彩京 SC事業部

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 Y・Kくん (株)魔法

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 吉田広行くん 元気(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 佐藤伸一くん (株)ボトムアップ

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 R・Yさん (株)ネクステック

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 上國料美香くん (株)フロムソフトウェア

ゲームデザイナー養成講座 全日3年制 西村夏樹くん (株)トライエース

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 川上政希くん (株)RIZ

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 近藤 浩くん (株)RIZ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 阿由葉宙之くん (株)アルトロン

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 佐藤幹治くん (株)トムクリエイト

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 栗原 忍さん (株)トワイライトエクスプレス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 吉原真一くん (株)トワイライトエクスプレス

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

今後発売されるゲームが一目瞭然

新作王
SHINSAKU-OH

~NEW LINE UP~

5 MAY

INDEX

New! "New!"マークについて
電撃王では本誌初登場のソフトを"New!"マークで表記しています。最新作のチェックに役立ててください。

PS ペルソナ2 罰



P.111➡

▲昨年発売された『罪』とは、深い関わりがある本作。より練られた、シナリオとシステムに期待しよう！

DC Kanon



P.115➡

▲パソコンで好評を博した名作が、全編フルボイスでDCに登場！ 感動のストーリーに、キミも涙する!?

マイクロソフトの新コンシューマゲーム機「X-Box」が発表になった。スペックだけを見るとパソコンゲームの移植に向いていそうにも思えるが、はたして……？

W98&95 クルセイダーズ オブ マイト&マジック 完全日本語版

CREATOR DATA 開発●The 3DO Company

邪悪な死の軍勢にひとりの戦士が戦いを挑む

続々と新作が発売されている人気シリーズ『マイト＆マジック』から、復讐に燃える戦士を主人公にした３ＤアクションRPGが登場する。舞台となる世界は『マイト＆マジック』の『6』『7』、『ヒーローズ』の『2』『3』と共通の世界にあるアードン大陸。主人公のドレイクは、自分の村を滅ぼした邪悪なネクロマンサー「ネクロス」とその配下の「腐敗の軍団」を倒すため、孤独な戦いを繰り広げていくことになる。

「４人パーティ制のRPG」「主人公ひとりのアクションRPG」と内容こそ違っているものの、クエスト達成型のシナリオ展開、ダンジョンの探索、おなじみの魔法体系など、シリーズの魅力となっている根本の部分はすべて踏襲。さらに、ストーリーを盛り上げるムービーを導入するなど、演出部分が強化されている。

DATA
発売元●イマジニア
発売日●4月21日
価　格●8,800円［税別］
A・RPG



◀操作はマウスとキーボードの併用型。戦闘時は、盾による物理攻撃の防御を上手にできるかどうかが勝利の鍵となる。



◀魔法は、冒険中に呪文書を入手することで使用可能になる。



◀NPCたちとの会話によって情報を入手。ムービーによるイベントも随所に用意されている。



▲剣以外にも棍棒や斧といった多彩な武器が登場。自分のスタイルに合わせて選択しよう。

W98&95 ファーランド・オデッセイ2（仮）

CREATOR DATA 公表せず

DATA
発売元●TGL
発売日●夏予定
価　格●9,800円［税別］
RPG

広大な大陸に再び戦乱の嵐が吹き荒れる！

人気ファンタジーSLG『ファーランドストーリー』が、RPGへとジャンルを移行した新シリーズの第２弾。ストーリー的には前作の続編となっていて、舞台となるデルタニア大陸の設定や、一部の登場人物などは継承されている。

今回の物語は、前作のラストから８年後、強大な侵略軍がデルタニアを急襲してきたことに始まる。瞬く間に土地を占領されたデルタニア側は、反撃のための部隊を送る。これに傭兵として参加していたヒロインのユニは、戦いの渦中に、シルバと名乗る謎の少年と運命的な出会いを果たすことになる。互いに引かれ合うようになったふたりは、行動をともにするが、やがて、ある伝説にまつわる陰謀に巻き込まれていくことになるのだった……。



◀戦闘では、各キャラが修得している呪文や特技を駆使して戦っていく。



▲移動方法や戦闘システムなど、ゲームシステムには細かな改良が加えられている。



▶傭兵、僧侶、シーフ、学者など、さまざまなキャラクターが登場する。



ユニ
傭兵を生業としている少女。直情的な性格のため、ふとしたことで深く傷ついてしまうことがある。



シルバ
宮廷学士によって創造されたホムンクルス。超人的な肉体を持つが、精神面はほとんど発達していない。

W98&95 シヴィライゼーションII テスト オブ タイム 完全日本語版

CREATOR DATA 公表せず

自らの手で最高の文明を育て上げてみよう

New!

なにもない土地に文明の種をまき、世界を作り上げていく文明育成SLGに、パワーアップされた最新版が登場する。ゲームの内容は、ひとつの民族の指導者となって科学や経済を発展させ、他の文明との外交や戦争などによって支配地域を広げていくというもの。シナリオごとの最終目標は設定されているが、その達成を目指すよりも、「文明を発展させる過程を楽しむ」ことに重点が置かれているのが特徴だ。

今作では、インターフェイスの改良、新ユニットの追加といった新要素が加わり、おもしろさがアップ。また、舞台も従来の地球風世界だけでなく、ファンタジー世界や、複数の惑星が舞台の宇宙世界など、さまざまな世界観でのプレイが楽しめるようになった。



▲見た目は複雑そうだが、操作系はシンプル。初心者にもわかりやすいものになっている。



◀ファンタジー世界を舞台にした特殊シナリオ「ミッドガルド」では、天空・地上・地下・水中の4つの世界の支配を目指すことになる。

DATA

発売元●メディアクエスト
発売日●4月28日
価　格●9,800円［税別］

SLG

W98&95 イースII エターナル

CREATOR DATA 公表せず

名作アクションRPGが装いも新たに復活!

New!

パソコンゲームの世界で一時代を築いた、剣と魔法のファンタジー・アクションRPG『イース』シリーズ。1988年にDOS版として発売されたその第2弾が、グラフィック、音楽、操作系などを一新し、Windows版となって復活する。

特に目を引く変更点は、なんといっても美麗になったグラフィック。好評だったDOS版の雰囲気を継承しつつも、緻密に描き込まれた背景、さまざまな画面エフェクト、ムービーによるオープニング、会話時にはキャラのバストアップCGが表示されるなど、まったく新しいものに生まれ変わっている。

また、Windows版オリジナルのイベントが追加されることになっており、かつてDOS版をプレイした人でも楽しめる内容となっている。



▲初回版は、OVA『イース・天空の神殿』全話を収録したDVDなどの特典つきだ。

▶各エピソードの最後には、巨大なボスキャラとの一騎討ちが待っている。魔法や剣による攻撃とアクションを組み合わせ、強敵を倒せ!



DATA

発売元●日本ファルコム
発売日●4月下旬予定
価　格●オープンプライス

A・RPG

W98&95 電車でGO! 2 高速編 3000番台

CREATOR DATA 公表せず

鉄道ファン御用達の運転シミュレーション

New!

アーケードで人気を博した、電車運転SLGの第3弾だ。運転できるのは、京浜東北線や山手線などの「関東路線」、快速や特急はくたかを運転する「北陸路線」、東海道線を扱った「関西路線」、秋田方面の路線を扱った「東北路線」の4路線。今作ではさらに、秋田新幹線「こまち」の路線数が増加しており、パワーアップした高速運転が楽しめるようになっているのだ。

また、パソコン版オリジナルの要素として、自分の運転をじっくり回想することができる「リプレイ機能」を追加。さらに、アーケード版では隠し路線だった、「秋田ー新花巻間のこまち」「横浜ー上野間の京浜東北線」のふたつが、最初から選択可能になっているのも大きな特徴だ。



▲デスクトップはもちろん、動作環境さえ満たせば、ノートパソコンでもプレイを楽しめる。

▶リプレイはファイルとして保存可能。サイズは数百KBと小さいので、メールに添付したり、HPで公開するといった楽しみ方もできる。



DATA

発売元●アンバランス
発売日●4月28日
価　格●8,800円［税別］

SLG

コーエーのパワーアップキットが続々登場!!

ネットワークSLG『三國志 Internet』、RPG要素のある帆船貿易SLG『大航海時代IV』の2作品に、本体に追加するパワーアップキットが登場。『三國志〜』は、8本の新規シナリオ、補給線維持に重要な役割を果たす新兵科「輸送兵」、新たな外交カードや武将などが追加される。『大航海〜』は、九州の豪族出身の日本人、アラブの青年実業家、スペインと新大陸先住民の混血の女性という3人の新たな主人公による新シナリオが、3本収録されている。

『三國志VII』の追加シナリオをインターネットでGET!

コーエーが運営するゲームサイト「GAMECITY（www.gamecity.ne.jp）」において、『三國志VII』の追加シナリオの有料ダウンロードサービスが、3月10日から開始されている。用意されたシナリオは2本で、各600円［税別］。コーエーファンクラブに入会している場合は、各400円［税別］となる。

三國志 Internet パワーアップキット



▲ユーザーからの声を反映し、一騎討ち発生のコントロールなどの、各種設定ができる新機能も追加される。

DATA　ETC／発売中（3月24日）／4,800円［税別］

大航海時代IV -PORTO ESTADO- パワーアップキット



▲主人公によって、戦闘中心、謎解き中心、交易中心など、ストーリー展開はまったく違っている。

DATA　ETC／発売中（3月31日）／5,800円［税別］（本体セット版：11,800円［税別］）

PERSONAL COMPUTER

新作王 5 MAY PLAY STATION

アツい新タイトルが続出のPSソフト。人気RPGの最新作や斬新なコンセプトのAVGなどがいっぱい！　『ペルソナ2』の続編も早くも登場!!

PS ACONCAGUA（アコンカグア）

CREATOR DATA 公表せず

南米最高峰の雪山で繰り広げられるサバイバル

New!

南米の小国「メルーザ」では、軍事政権による独裁政治が続いていた。しかし、初代大統領を父にもつパチャママが反政府運動を開始。以来、国内には民主化の気運が高まっていた。そんな時、母国に帰るパチャママを乗せた旅客機が、謎の爆発事故によって墜落してしまう。

実在する、標高6959メートルの「アコンカグア山」を舞台に、生死を賭けた過酷なサバイバルが繰り広げられるAVGだ。旅客機の墜落から奇跡的に助かった生存者たちが無事に下山できるかは、プレイヤーの的確な判断に委ねられた！　詳細は続報を待とう。



▲兵士たちが生存者に銃弾を浴びせる！　彼らは何者？



カトウ
◀フリーのジャーナリスト。登山の知識が豊富なようだ。

パチャママ
◀民主運動の中心人物。これまで何度も暗殺未遂に。

DATA	
発売元	SCEJ
発売日	6月予定
価　格	未定
メモリーカード	1
DS対応	

AVG

原因不明の爆発事故が発生!!











生存者たちは下山を決意する

一命を取り止めたものの、極寒の雪山に取り残された生存者。なんとか下山を試みるが……。

PS さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち

CREATOR DATA P●藪崎久也　メカ作監●宮武一貴　CG●増永計介　原作●松本零士

快適性がアップ！ 前作とはここが違う

New!

劇場版アニメ『さらば宇宙戦艦ヤマト』のストーリーがつづられていく本作。ファンならずとも見ごたえたっぷりのCGアニメに目を奪われがちだが、このゲームの魅力はそれだけではない。艦隊戦や白兵戦、戦闘機による攻撃など、戦略SLGとしての奥深さも前作以上に大きくパワーアップしている。今回は、前作から変更された部分を中心に、本作の魅力をお伝えしていこう。高度な戦略を立てて、彗星帝国軍から地球を守り抜け！

DATA	
発売元	バンダイ
発売日	5月2日
価　格	7,800円［税別］
メモリーカード	2～14
DS対応	

SLG

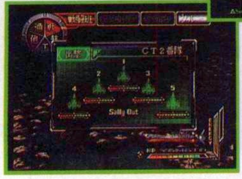


◀ヤマト発進！　前作を凌ぐボリュームのアニメーションが収録されている。

チェック1 操作性がアップした艦隊戦

戦闘には、地球防衛軍の艦隊を配置して戦う「艦隊戦」バトルを導入。移動マップ上で味方艦隊と敵艦隊が遭遇すると、３Ｄの戦闘画面に切り替わる。戦艦の主砲や艦載機のコスモタイガーを出撃させたりといった戦いがリアルタイムで繰り広げられる。攻撃指示は、４種類の自動攻撃コマンドを選択するだけでOK。





▲コスモタイガー隊には、古代や加藤などヤマトのクルーが搭乗して戦う。

◀ダメージの回復やアイテムの使用なども、交戦中に行えるようになった。

チェック2 白兵戦には誰を選ぶ？

戦況やストーリー展開によっては、ヤマトのクルー自らが戦地に赴くことも。この時、５人までのクルーを選択して出撃する。さらにプレイヤーは、５人の中からひとりを選んで、直接操作をしていく。コスモガンやショットガンなどを駆使して敵を撃つSTG要素が導入され、激烈な白兵戦が展開する。



▲格闘や手榴弾による攻撃など、キャラによって使える武器が異なる。



▶出撃させる５人を選び、さらにその中からプレイヤーキャラを選択する。

チェック3 フルボイスで語られるAVGパート

劇場版とテレビ版、両方のシナリオをミックスし、さらにオリジナルストーリーも加味したマルチストーリーが展開。プレイヤーの行動によって、エンディングは２パターンに分かれる。



▲すべての演出に音声を導入したフルボイス。



◀山寺宏一や岩男潤子ら声優陣が物語を盛り上げる！

※PCS対応のソフトに関しては、以下の分類をしています。A：PSタイプ（あくまでもPSで遊ぶことをメインとしたもの）B：PCSタイプ

PS テイルズ オブ エターニア

CREATOR DATA P●豊田淳　CD●いのまたむつみ　SW●名取佐和子

従来のシリーズから受け継がれる多彩な必殺技

いのまたむつみキャラが活躍するナムコのRPG『テイルズ』シリーズ。今回は、これまでのシリーズ作『～ファンタジア（TOP）』『～ディスティニー（TOD）』から受け継いでいる「特技」の数々を紹介していこう。

主人公リッドの特技は「虎牙破斬」。『TOP』ではアーチェが、『TOD』ではスタンとリオンが使った技だ。ヒロイン的存在ともいえるファラの特技は「獅子戦吼」。『TOP』ではクレス、『TOD』ではスタンとマリーが使った技だ。このほかにも、『TOP』ではアーチェ、『TOD』ではディロムかクレメンテが使った「エクスプロード」など、『テイルズ』ファンにはなじみ深い特技が登場するそうなのでお楽しみに。



▲リッドの特技「虎牙破斬」が炸裂！　敵を下から上へ、上から下へと2回斬りつける技だ。

装備によってキャラのグラフィックも変化

最新作では、おなじみの特技でもより迫力のあるグラフィックに変更されている。さらに、武器を持ち替えることで戦闘中のキャラグラフィックが忠実に変わるなど、細部までファンを納得させる演出でいっぱい。



▲斧や剣など、装備に合わせてグラフィックも変化。

▼こちらはレアな剣「ソー・サーベル」を装備した場合。





◀おなじみの技「サンダーブレード」のCGも大幅にグレードアップ！

DATA

発売元●ナムコ
発売日●年内予定
価　格●未定
メモリーカード●未定

RPG

PS 鈴木爆発

CREATOR DATA 企画、原案●四井浩一　PG●SOL

「鈴木さん」が身のまわりにある（！）爆弾を解体

New!

「写真」というビジュアルに、爆弾解体というゲーム性をミックスさせた作品。CMなどで活躍中の緒沢凛演じる、ごく普通の女の子「鈴木さん」が、日常生活になぜか現れる特殊な形をした爆弾を解体していく、といったストーリーが展開。写真によるプロローグののち、ポリゴンCGの爆弾の解体に挑むといった流れで進む。解体時は、ドライバーやニッパーをコントローラで操作する。

DATA

発売元●エニックス
発売日●夏予定
価　格●未定
メモリーカード●未定

AVG



▲プロローグはスチール撮影された写真とともに語られていく。

拳銃爆弾!?

▼なぜか拳銃を手にした鈴木さん。こんな時限爆弾なんてあり？



爆弾解体～みかんの場合～

1 みかん爆弾発見

みかんの中から時を刻む音が。なぜと思う間もなく解体を決意。



◀スチール写真には、さまざまな演出が加えられている。

2 解体作業開始!!

解体画面に切り替わって作業開始。爆弾の向きを変えたりツールを使う。



◀へたをドライバーで回せ！



▶信管が出現。ここからが勝負。

3 究極の選択!?

信管を調べるとネジを発見。ドライバーでネジを取ったら、2本のコードが！　どちらを切断する？



◀コードをルーペで拡大したらなにやらヒントが。正解がわかった！

4 解体完了!!

みごと解体に成功！　失敗したり、制限時間を超えると爆発してしまう。



◀冷や汗モノの緊張感が一気に緩む。スリルを味わいたいキミに。

PS ペルソナ2 罰

CREATOR DATA CD●金子一馬　D●岡田耕始

大人の視点から語られるもうひとつのエピソード

New!

『ペルソナ2』に早くも待望の続編が！　ここでタイトルに注目してほしい。前作が『ペルソナ2　罪』だったのに対して、この最新作は『ペルソナ2　罰』となっている。これは『罪』と『罰』が対をなしているからだという。前作『罪』が高校生である若者の視点で描かれていたのに対して、本作『罰』は、どうやら大人の視点から物語の核心に迫っていくらしい。詳しくは続報を待て！

DATA

発売元●アトラス
発売日●夏予定
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●未定

RPG



▲フィールド画面を見る限り、基本的なゲームシステムは前作を踏襲している。



▲こちらは学校のようだ。前作と同じ場所？



▶バトルシステムはどうなる？



◀『罰』の戦闘シーン。前作同様、敵を説得して協力を得ることもできるのだろうか。



▶前作にもあった「JOKER事件」。『罰』でも物語の中心を担う？

前作『ペルソナ2 罪』をチェック

「噂が現実になる」という奇妙な事件が発生した大都市・珠閒瑠市。「ペルソナ」と呼ばれる別人格を召喚できるようになった周防達哉は、事件の真相を究明するべく行動を起こした。

プレイヤー自身が噂を流すことで、シナリオが変化していく「噂システム」が話題となった。'99年6月24日発売。6,800円［税別］。

PS コスモウォーリアー零

CREATOR DATA 原作、監修●松本零士

ファン感涙！ 宇宙の海で松本キャラが暴れ出す!!

New!

松本零士が自らデザイン、監修を手がけたアクションSTGがこれだ！ 『銀河鉄道999』や『宇宙戦艦ヤマト』など、さまざまなコミックやアニメに登場したキャラのほかに、ゲームオリジナルのキャラが、宇宙に点在する惑星を舞台に熱い戦いを繰り広げていく。そのストーリーにも注目。



◀格闘ACTに銃撃戦がプラスされる!?



▲演出ひとつ見ても、独自の松本ワールドが盛り込まれている。

DATA	
発売元	タイトー
発売日	春予定
価　格	未定
メモリーカード	1
DS対応	

ACT

松本ヒーローキャラが夢の競演

ゲームの舞台は、ハーロックやエメラルダスがまだ若かりし頃の時代。主人公と3人のヒーローキャラ、そしてこのゲームのために新たに描き起こされたオリジナルキャラ4人。この8人が、自らの運命に従い戦いに導かれていく。



主人公 ウォーリアス・ゼロ

ハーロックの戦友だが、今は地球軍司令官を務める。



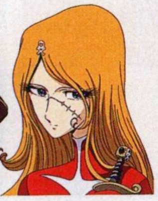
ヤング・ハーロック

武者修業のために宇宙を駆ける、若き宇宙海賊。



グレートサムライ・トチロー

ハーロックとともに、武者修業の旅をしている。



レディ・エメラルダス

愛機エメラルダス号で、宇宙をさすらう女海賊。

PS 大江戸風水因果律 花火2

CREATOR DATA D●柳井政和 PG●松宮功吉 GD●下倉聡史

平将門の怨霊を倒す戦いをボードゲーム化！

平将門の怨霊から大江戸に住む100万人の命を救え！ プレイヤーは、将門を倒すため、風水を極めた4人の陰陽師のひとりとなって、戦っていく。ゲームの舞台は、浮世絵タッチで描かれた大江戸。マス目を移動して気力をためていき、式神を召喚して将門に攻撃を仕掛けろ！



◀浮世絵風に描かれたマップが戦いの舞台になる。

花火に変身して将門を攻撃

ゲームはすごろく形式で進行。サイコロの出た目の数を進んで、将門を攻撃する機会をうかがう。チャンスがきたら式神を召喚！ 呼び出された式神は花火となって夜空に舞い上がる。将門と戦う時には、ほかのキャラとも協力が可能。ともに戦うかどうかはプレイヤーしだいだ。

DATA	
発売元	魔法
発売日	6月予定
価　格	5,800円［税別］
メモリーカード	未定

TBL



全体表示画面

▲プレイヤーキャラやライバルキャラのステータスなど、さまざまな情報をチェックして、作戦を練る。



移動画面

▲自分の進む歩数を決めたら移動開始。止まったマスによってステータスが変化。有利になるマスを狙え。



陰陽師攻撃画面

▲式神を召喚！ 色とりどりの光を放つ花火となって、将門に襲いかかる!! 迫力満点かつ幻想的なシーンだ。

PS サラリーマン金太郎 THE GAME

CREATOR DATA 監修●本宮ひろ志

キミのオトコらしさが今、試される！

New!

コミック誌に連載中の『サラリーマン金太郎』をAVG化。仕事に情熱を燃やす男の生きざまを、リアルに体感できる！ プレイヤーは主人公・金太郎となり、次々とぶつかる難題に対して、判断を下していく。自分の考えを貫く男気を磨け！



◀本宮ひろ志が総指揮監督。原作の裏側が明かされる!?



◀コミックスの名場面が、臨場感溢れるサウンドとともに蘇る。



▶決断の時！ 原作と同じ選択が、必ずしも最良とは限らない。

ファン必見！ コミックスの大傑作集

本作は、原作で語られた名言をゲームで体験できるというもの。さらに、獲得した名言は、いつでも見ることが可能だ。



▲名言獲得！ いくつ獲得したかも重要になる。



▶「ダチファイル」で登場人物をチェック。

DATA	
発売元	バンダイ
発売日	6月予定
価　格	5,800円［税別］
メモリーカード	1
DS対応	

AVG

PS SIMPLE 1500シリーズ Vol.28 THE ダンジョンRPG

CREATOR DATA 開発●Mint／PROFEIT

自動生成ダンジョンをじっくり探索

New!

お買い得感たっぷりの『SIMPLE 1500シリーズ』に、ダンジョン探索型RPGが新たに仲間入り。プレイヤーの目的は、魔術師が持ち去った「均衡の宝珠」を取り戻すため、洞窟の奥深くへと降りていくこと。ターン制バトルでキャラを鍛えて、探索していこう。



▶真上から見下ろす視点でキャラを操作していく。



▲敵とのバトルは交互に攻撃していくターン制で展開。

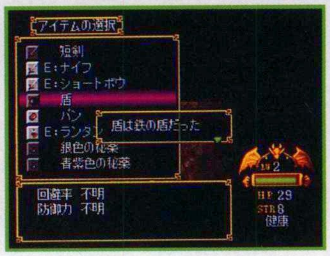


▲下の階に下りたら後戻りはできない。覚悟を決めろ。

DATA	
発売元	ディースリー・パブリッシャー
発売日	4月27日予定
価　格	1500円［税別］
メモリーカード	2

RPG

ついついハマるやりこみ要素が満載



▶効果の不明なアイテムは、まず装備してみよう。

ひたすら下の階を目指すというわかりやすい目的ながら、その過程にはレベルアップや強力な装備の収集など、やることはいっぱい。とくに、先が見えないダンジョンは、いつ敵が現れるかわからない。ドキドキしながらの探索はついつい時間を忘れてしまう。

PS ビクトリーボクシング

CREATOR DATA 公表せず

殴る快感に酔いしれる本格ボクシングアクション！

New!

１発のパンチで攻守がめまぐるしく入れかわるボクシング。そのスピード感を秒間60フレームで再現！　ボクサーのグラフィック以外にも、10種のレギュラーパンチ、そして４種のスペシャルパンチが用意され、実戦さながらのリアルファイトが楽しめる。ゲームモードは、30人のライバルを倒して世界チャンプを目指す「メインイベント」、ふたり対戦の「エキシビジョン」など全部で４つ。さらに自分だけのオリジナルボクサーを作成することも可能だ。



▲選んだボクサーごとに使える技は異なる。５連コンボや受け流し動作なども可能だ。



◀試合中は臨場感あふれるファイトが展開。

DATA
SPT／ビクターインタラクティブソフトウェア／価格未定／５月18日予定／メモリーカード：未定

PS BRAVE SAGA2

CREATOR DATA 原作●サンライズ

前作のファンには見逃せない注目要素が満載

TVアニメ『勇者王ガオガイガー』などの勇者シリーズだけでなく、『ボトムズ』などのリアルロボット系から、総勢250人以上ものキャラが出演するS・RPG。戦闘システムは、プレイヤーが任意で戦闘中に合体命令を出すことが可能になった。さらに、CD２枚組により、ストーリーはフルボイスで展開。TVアニメの声優陣が、しゃべりまくる。しかも、前作のセーブデータを持ち込むことで、ユニットの初期パラメータ上昇や特殊イベントの発生もある！



▲マップ総数は100以上！　敵から逃げる特殊任務など、遂行する目的は多彩だ。



◀物語の途中には、各作品ごとのアイキャッチを用意。

DATA
S・RPG／タカラ／５月２日／7,800円［税別］／メモリーカード：２～15

PS タツノコファイト

CREATOR DATA CD●ロベルト・フェラーリ

タツノコプロのヒーローが格闘ACTで甦る

New!

1970年代のアニメシーンを席捲した名作のなかからヒーローたちが飛び出した！　『科学忍者隊ガッチャマン』『新造人間キャシャーン』『破裏拳ポリマー』『宇宙の騎士テッカマン』のタツノコプロ４大作品から敵、味方キャラたちが競演。さらにスゴイことに、各作品のゲーム中の動きは、描き下ろしの完全新作で、往年のファンも納得の仕上がり。新作オープニングも一見の価値ありだ。



◀格闘の合い間にはアニメチックなストーリーが展開。

▲ニューヒーロー『電光石化ヴォルター』も参戦！



DATA
格闘ACT／タカラ／夏予定／価格未定／メモリーカード：未定／DS対応

PS PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!～気持ちセンセーション～

CREATOR DATA CD●瀬口たかひろ

普通の高校生に降りかかった出来事とは？

New!

片想いの同級生「あゆり」と同じ高校にみごと合格した主人公。いよいよ彼にも春がやってくると思いきや、その高校は生徒会長「聖悟」の手の中にあった。そして主人公は聖悟と対立することになったから大変。あゆりとの恋の行方はいかに？

ストーリーは、選択肢を選んでいくAVG形式で進行。だが、主人公は生徒会と対立しているため、さまざまなキャラが刺客となって主人公に勝負を挑んでくる。ミニゲームで対戦相手を倒すと、意中の女の子の好感度がアップしていく。



◀主人公が想いを寄せるあゆり。彼女の気持ちは？



▲女の子との恋愛要素もたっぷり盛り込まれている。お楽しみに！

DATA
AVG／パンドラボックス／春予定／1,980円［税別］／メモリーカード：未定

PLAY STATION

PS ハッピィサルベージ

CREATOR DATA 企画、SW●大倉らいた　CD●緒方剛志

パートナーの女の子と海底探索にゴー！

New!

『センチメンタルグラフィティ』を手がけた大倉らいたによる女の子いっぱいのシナリオと、『ブギーポップ』のイラストを描いている緒方キャラクターで贈る、海洋冒険アドベンチャー。AVGパートで女の子たちと会話を交わしつつ、SLGパートで海底に潜る財宝探しに出発。探索では、状況に応じてナイフやハンマーなどのアイテムを使い分けることが必要。海底に眠る秘宝を見つけ出せ。



◀空気の量に気をつけながら、岩場や砂を調査していく。

▶マップ画面で探索したい地点を選択する。



DATA
SLG+AVG／メディアワークス／６月22日／5,800円［税別］／メモリーカード：２

PS Maestromusic(マエストロムジーク)(仮)

CREATOR DATA 協力●オムロン

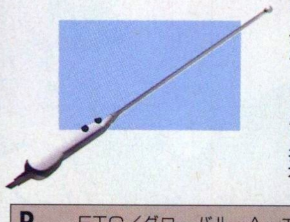
オーケストラ指揮者となってタクトを振ろう

New!

壮大なオーケストラを、優雅な身のこなしで自在に操る音の魔術師「マエストロ（指揮者）」。本作は、そんな憧れの指揮者になれる音楽体感ゲームだ。プレイヤーはソフトに同梱の指揮棒「バトンコントローラ」を操作して、オーケストラに指示を与えていく。プレイヤーの操作に合わせて演奏が進むという仕組みだ。



▲演奏のテンポ、音量、指示によって評価が決まる。お粗末な演奏はブーイングの嵐に！



◀指揮棒の、振りの大小で音量、速度でテンポを指示。

DATA
ETC／グローバル・A・エンタテインメント／夏予定／価格未定／メモリーカード：１

史上初の電撃ヨゴレガールズ出張版!!

Gaia Master ガイアマスター ～神々のボードゲーム～ キャラ萌えリプレイ

電撃王イチオシのボードゲーム『ガイアマスター』を、なぜか『叫ぶ!!読者の会DX』の電撃ヨゴレガールズが、メーカーさんに黙って勝手にリプレイ！　キャラクターを外見のみで選ぶ彼女たちに、攻略する気なんてサラサラなし!?　はたしてゲームの行方はどうなるんでしょう(不安)。ちなみにヨゴレガールズは、頼んでないのにこの後も遊んでました（泣)。

今回のリプレイ参加者（おたく2名）

貴文



読者代表で召還された女子大生。最近は、プロレス観戦とアイドルコンサートにばっかり行ってます。今回は、得意なゲームが『ときメモ』だけなので不安～。

しだて



納豆で食中毒になって、40度以上の熱を出した女子大生。新作発売に備えて、『ゼルダの伝説』を8回目のプレイ中。最近のお気に入りは、黒澤明監督。

貴：じゃ、まずは自分のキャラクターを選ぼうか～。コンピュータのキャラは、私たちが絶対選ばなそうな外見の「ハヤテ」と「シンバット」に決定と。
し：「ハヤテ」は忍者で「シンバット」が盗賊らしーけど、ふたりとも顔を隠してるのがイカンね(笑)。カモン露出！
貴：さすがは美少年評論家。お言葉の重みが違いますね。
し：で、私のキャラは、おおお姫サマー！（1週間前から決めていたらしい……)。
貴：キューティーなハニー「ティアラ」姫とられたか！　じゃ、そのやる気のなさに親近感を覚える「アガート」にしようかな。魔女で、呪いが得意ワザなんて素敵だし。
し：「ティアラ」は、時々ラッキーで土地もらえたりしるし、美人は得じゃのう。

で、開始から1時間後……。

貴：ガーン！　「シンバット」にお金を盗まれた～。おのれ盗人！　呪う～。
し：ナイス盗賊！　（現在友情皆無)。
貴：ところでさ、「ハヤテ」のヤツが気づかぬうちに、かなり資産を伸ばしてるのよ。
し：あ、ホントだ。くっそ～。こうなりゃ戦闘を仕掛けちゃる[1]！　シャー。
貴：しだての目がマジだっ(汗)。
し：いけ～！　現在、私の中でヨメにしたい度ナンバーワンの「ティアラ」ちゃ～ん。
貴：そのヨメの「ティアラ」負けてるよ！
し：「ハヤテ」戦闘能力高すぎるのよー。
貴：あ、負けちった～。さすがは忍者。
し：う、うおおおおお！　ムカついたー！こいつ許せないー！　貴文っ「ハヤテ」を追い詰めるの手伝って(笑)。
貴：は、ハイ(笑)。
し：コラー！　土地かえせー[2]（また「ハヤテ」に戦闘をけしかける。が、あっさり負ける……)。
貴：やっぱ忍者だしね……。
し：キイイイイイ（手がつけられません)。
貴：なんか私の「アガート」と「シンバット」は、カゲうすいな～(笑)。

さらに開始から2時間後……。

し：そろそろ最後のターンですぞ。ぐう、現在「ハヤテ」が1位か～。
貴：しだてが2位で、私は3位。最後だし、「お店破壊」[3]のカードでも使いますか。
し：バカ～（涙）！
貴：楽し～。しかし「ハヤテ」の単独トップは悔しいね。下忍のくせに～(違う)。
し：ああッ。イベントマス[4]で「ハヤテ」に大不幸が起きたー(嬉)。しかも破産よ!?ホラ店を売りに出してる(笑)。ダサ～。
貴：イエーイ。天誅～♪
し：結局「ハヤテ」が最下位。ハニーな私が1位～（よっぽど嬉しいらしい)。
貴：執念ね～(笑)。私はなぜか2位だわ。
し：正義は勝つ！　もっかい遊ぶぞ～♪

PS DATA

発売元●カプコン
発売日●4月13日
価　格●4,800円［税別］
メモリーカード●1
マルチタップ、DS(振動のみ)対応

TBL

CREATOR DATA

企画●岡本吉起　P●三並達也
CD●西村キヌ

こんなカンジのゲームです☆

サイコロで止まった土地を買って総資産を増やしつつ、RPGな戦闘でアツく闘えるボードゲーム。カードのかけひきも重要だから、相手との頭脳戦もアツい♥途中で起きるイベントも、バトルを過熱させます！友達とみんなで騒げる対戦モードのほかに、ひとりでも楽しいストーリーモードが全20話もあるんだよ～！



▼エリアを独占すれば資産価値＆通行税がドーンとUP。すでに誰かが所有してる土地は戦闘で奪え～！

▲戦闘は3ラウンド終了時に、相手よりもHPが多ければ勝ち。相手と自分のカードを見比べて作戦をたてよう。



◀イラスト／しだて



▲イラスト／貴文

☆はフレンドリーな印です。

1：「バトルカード」か「戦闘マス」に止まると戦う相手を選べるよ。2：他人の土地はバトルで勝って奪え～。3：使うとライバルの建物を破壊。うれし～。4：いいこともあるよ☆

今月は美少女ゲームファン注目の3大タイトルをはじめ、初の本格ネットワークRPGなど、多彩な顔ぶれが勢ぞろい。キミがいちばん気になる作品はどれ？

DC Kanon

CREATOR DATA 公表せず

真っ白な粉雪のように、淡く切ない5つの恋物語……

「雪の舞い降りる冬のある日。主人公は駅前のベンチで、いとこの少女・水瀬名雪と7年ぶりの再会を果たした。急な引っ越しを快く迎えてくれた名雪と、彼女の母親が住む街。そこは、主人公にとって、微かな記憶の中にある思い出の街だった……。

そして、その思い出の街で新たな生活を続けていくうち、主人公は、幼い日にある少女と交わした大切な"約束"を思い出していく。少しずつ溶け出す過去の記憶。その少女とは、そして"約束"とは？

昨年PCで発売され、感動的なシナリオが大絶賛された恋愛AVGのDC移植が決定！ 気になるDC版のオリジナル要素は、キャラのセリフのフルボイス化。このほか、グラフィックやその他の演出の強化にも期待がかかる。続報をお見逃しなく！

出会いを待つ5人の少女たち



水瀬名雪
▼主人公とはいとこの間柄で、通う学校もクラスも同じ。

月宮あゆ
◀引っ越しの日に駅前で出会う少女。その後も街中で出会う。

川澄　舞
◀主人公の上級生。校舎に潜む「何か」と戦っている女のコ。

沢渡真琴
▶記憶喪失だが、なぜか主人公を憎んでいる。

美坂　栞
▶主人公の後輩。病気療養のため、長い間、休学していた。



▲PC版は熱狂的なファンを獲得。白雪の舞う北国で、愛しく、そして切ない5つのラブストーリーが展開していく。



▲ゲームは、途中に現れる選択肢に応じてストーリーが分岐していく、ノベルタイプのAVGだ。



▲今回紹介している画面はPC版のもの。この美しいグラフィックがDC版ではどう進化するのか、ファンならずとも気になるところ。

DATA
発売元●NECインターチャネル
発売日●2000年予定
価　格●未定
AVG

DC ぽけかの ～愛田由美・宝条院静香・植野史緒～

CREATOR DATA GD●丸藤広貴　CD●さいとうつかさ

美少女たちの成長を見守ろう

ビジュアルメモリを使って、個性豊かな3人の女のコを小学生～高校生まで育てていくSLG。DC版では、ヒロインとデートの約束をすることができるようになったほか、ショップの店員・緑川野乃との会話が楽しめるイベントを新たに収録。イベントグラフィックも多数追加されている。



▲左から宝条院静香、植野史緒、愛田由美。タイプの異なる3人のヒロインが登場する。



◀PS版でショップの店内でしか会えなかった野乃ちゃん。DCでは外でも会えるぞ。

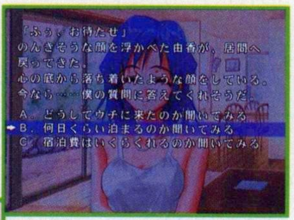
DATA
SLG／データム・ポリスター／夏予定／6,800円［税別］

DC ルームメイトノベル ～佐藤由香～

CREATOR DATA GD●丸藤広貴　CD●たくま朋正、丸藤広貴

システムを一新した『ルームメイト』最新作

可愛い女のコとのリアルな同居生活が楽しめる『ルームメイト』シリーズ最新作。今回は「女のコとの同居」というモチーフは残しつつ、シリーズの大きな特徴だった時計機能を用いたリアルタイム制をカットし、ビジュアルノベルタイプのAVGへとシステムを変更。また、登場人物も一新され、年上の女性・由香と主人公の同居生活が描かれていく。システムがシンプルになった代わりに、シナリオの量は格段にアップ。選択肢がふんだんに用意され、変化に富んだ物語を、何度も楽しむことができる。



▲遠い親戚にあたる由香との同居生活は、どんな結末を迎えるのか。



▲総原画数は約1,000点とボリューム満点!!

DATA
AVG／データム・ポリスター夏予定／6,800円［税別］

DC 首都高バトル2

CREATOR DATA 公表せず

首都高に再び"走り屋"たちが集う!!



リアリティあふれる首都高環状線を舞台に激しいデットヒートが展開するRCG『首都高バトル』の続編。今回は環状線に加え、高速湾岸線、横羽線、深川線なども組みこまれ、約6倍の距離を完全再現している。また、システム面でも、プレイヤーの走りに応じて通り名がつけられる「BAD」や、ネットワーク機能を活かしたタイムアタックランキングなど新要素を満載。前作を遥かに超えた熱い走りが楽しめる。

▲基本システムは前作同様。夜の首都高でライバルを探しながらバトルを行っていく。



▲グラフィックはさらに美しく。よりリアルな「首都高」が体験できる。

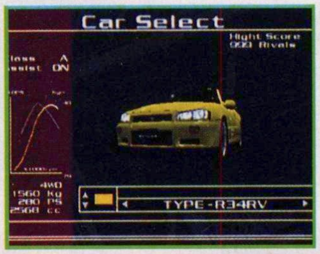
DATA

発売元●元気
発売日●6月予定
価　格●5,800円［税別］

RCG

登場車種も大幅増加

注目の登場車種は、前作の29車種から60車種120グレード以上と各段にボリュームアップ。もちろん前作で好評だったエアロパーツによる車の変化も健在。各車ごとに120種類のパーツが用意されている。



◀前作同様、車体の色を自由に調整することができる。

DC ソーサリアン ～七星魔法の使徒～

CREATOR DATA 公表せず

やり応え十分の人気RPGがDCに

'88年の第1弾登場以来、数々のハードに移植され、小説やコミックでも人気の高いRPGシリーズがDCにお目見え。プレイヤーは60種類もの職業から定職を選択。世代交代を行い、能力を次世代に受け継がせながら、数々のシナリオをクリアしていく。世代を超えてキャラクターを育成していく面白さに加え、アイテムを調合してさまざまな薬品を作れたり、7つの星（元素）をかけ合わせることで120種類に及ぶ魔法を生成できたりと、奥の深いシステムが満載。なお、DC版には全部で15本のシナリオが収録され、そのうちの5本は完全オリジナルシナリオとなっている。



▲選べる職業はなんと60種類！　職業によってはシナリオに影響を与えるものもある。



▲プレイヤーを悩ませる謎解きもふんだんに用意。



◀魔法生成もシリーズの魅力。すべての魔法を作れるか？

DATA

発売元●ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日●4月27日
価　格●5,800円(通常版)
6,800円(限定版)ともに税別

RPG

DC ルーンジェイド

CREATOR DATA 公表せず

コンシューマ初の本格ネットワークRPG

家庭用初のネットワークRPGがいよいよ登場。それがこの『ルーンジェイド』だ。プレイヤーは武道家、忍者などの職業を選び、全部で100個用意されたダンジョンを制覇していく。ネットワークを通じて全国から集まった仲間たちと一緒に冒険をしたり、会話をする楽しさは格別。CPUキャラとは違う、相手のリアルな対応に、プレイヤーは自分が本当にゲーム世界の住人になったような気分を味わえるはずだ。なお、ネットプレイだけでなくシングルプレイも充実。独立したストーリーが楽しめるほか、ネットプレイで新たに遊んだダンジョンはシングルプレイでも遊べるようになる。



◀ダンジョンは入るたびに構造が変化。何度でも楽しめる。

DATA

発売元●ハドソン
発売日●夏予定
価　格●未定

RPG



▲レベルアップ時のパラメータの振り分けは自由。自分だけのキャラを作ることが可能。



◀オープニングには美しいムービーも挿入され、物語を大いに盛り上げる。

DC Napple Tale ~Arisia in Daydream~

CREATOR DATA D●松本慈之 SW●門倉直人 CD●MOOTAN、みすみれい子 M●菅野よう子 開発●(有)チャイム

可愛い「パフェット」と冒険を繰り広げよう

時間がバラバラになった世界を舞台にしたアクションRPG。手に入れたアイテムを合成、分解することで「パフェット」と呼ばれるお助けキャラが誕生。この妖精は、プレイヤーの手助けをしてくれる。アクション初心者や、女性でも手軽に楽しめる作品だ。

DATA　A・RPG／セガ／発売日未定／価格未定



▲いくつものショートシナリオから全体が構成されており、遊ぶ時間の少ない人でも安心。

DC 青の6号 歳月不待人 -Time and Tide-

CREATOR DATA D●前田真広 SW●大橋 豊 CD●村田蓮爾 M●THE THRILL 原作●小澤さとる 開発●(株)GONZO

主人公・速水鉄の失われた時間が明らかに!

日本初のフルCGデジタルアニメーションとして高い評価を博した『青の6号』が、AVGになってDCに登場する。OVAシリーズの主人公・速水鉄の、今まで語られなかった過去にスポットを当てた、DC版オリジナルのストーリーが展開していく。

DATA　AVG／セガ／夏予定／価格未定



▲速水鉄が愛機グランパス・セーレを操り、光の届かぬ深海を駆けめぐる。

DREAMCAST

新作王 5 MAY NINTENDO64

今月紹介するN64ソフトは、待望の新作がリリースされる『ぬし釣り64』1本勝負！
少々さびしいかもしれないけど、そのぶん『ぬし釣り』ならではの魅力を存分に追求！

N64 ぬし釣り64 潮風に乗って

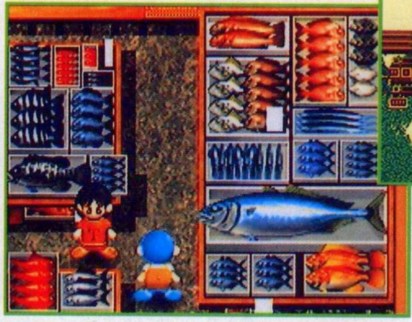
CREATOR DATA 開発●パックインソフト

『ぬし釣り』最新作は南国の海で釣りができる！

New!

お楽しみ要素が盛りだくさんの釣りゲーム『ぬし釣り』シリーズ最新作が、ついに登場だ。今作では新たな釣りの舞台として、なんと沖縄やハワイが登場。南国の海で熱帯魚を釣ることができるため、さらに釣りの楽しさの幅が広がりそう。登場する魚の種類も120種類と、大幅に増えている。また、フィールド上でのキャラのサイズ＆魚影も大きくなり、釣りやすさがアップ。なお、64GBパックでGB版『川のぬし釣り４』とリンクすれば、特別な魚が登場するようだ。

DATA
発売元●ビクターインタラクティブソフトウェア
発売日●５月26日予定
価　格●6,800円［税別］
つりコン64、振、64GBパック対応
RPG



◀釣った魚は魚屋さんで売ることができる。お金をたくさん稼いで、よりよい釣具をそろえよう。



▲いろいろな場所で釣りを楽しむことができる。今回はついにハワイにまで進出！

CHECK! 自然とのふれあいも楽しめる

ぬし釣りの魅力である自然とのふれあい。虫を捕まえたり、花をつんだり、動物と接したりと、さまざまな形で自然のありがたさやすばらしさを味わうことができるのだ。

虫を捕まえよう

フィールド上にいる虫のシンボルに触れると、その虫を捕まえることができる（逃げられることもある）。捕まえた虫は、虫かごに入れて飼育することが可能だ。なお、釣具屋さんに持っていけば売ることもできる。



▲オオクワガタを発見。虫かごに入れて飼育することもできる。

花をつもう

フィールド上にある花のシンボルに触れると、その花をつむことができる。花は八百屋さんで売ることができるが、「楽譜」というアイテムを手に入れれば、花壇に植えた花が音符に変化し、作曲ができるようになるのだ。



▲ハイビスカスを発見。花壇に植えることもできる。

動物との戦闘はない!?

これまでのシリーズでは、野生の動物と戦うことでレベルアップし、自分の体力が上がったが、今作ではその要素はなくなった。そのかわり、動物たちとの接し方によって、いろいろなイベントが発生するようだ。



▲いろいろな動物が登場。襲いかかってくることはないようだ。

CHECK! つりコン64に対応

本作は、アスキーから発売された「つりコン64」に対応している。魚がかかると振動し、巻き上げる時にはリールに負荷がかかるなど、臨場感あふれるプレイが楽しめる。さらに、「引き」や「振動」は、魚の種類によって、それぞれ微妙に異なる。振動の強弱で大物を見分けよう。





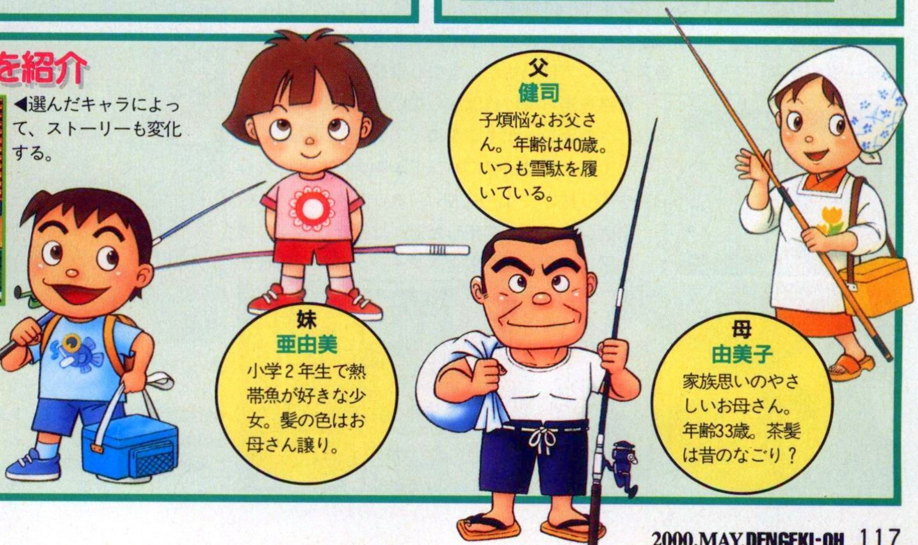
◀魚の種類により、「引き」や「振動」が違うのだ。

CHECK! ぬし釣り一家の人々を紹介

今回登場するぬし釣り一家は、この４人。ゲーム開始時に、この中からキャラを選択することになる。キャラごとにストーリーは異なるのだが、「伝説のぬし」を釣り上げるという目的は同じだ。キャラの名前は変更可能。なお、この４人のほかにも、隠れキャラが登場するようだ。



◀選んだキャラによって、ストーリーも変化する。



兄 誠一郎
小学５年生の釣り大好き少年。南国の海の色と同じ青が好き。

妹 亜由美
小学２年生で熱帯魚が好きな少女。髪の色はお母さん譲り。

父 健司
子煩悩なお父さん。年齢は40歳。いつも雪駄を履いている。

母 由美子
家族思いのやさしいお母さん。年齢33歳。茶髪は昔のなごり？

※データ内の「振」は振動パックを表しています。

新作王 5 MAY ARCADE GAME

ポカポカ陽気が続くようになって、出歩きやすくなったこの季節。花粉症の人にはちょっとツライ時期だけど、アミューズメントスポットで春のひとときを過ごしましょ！

ARCADE ゴルゴ13

CREATOR DATA P●川島浩嗣 開発●エイティング／ライジング CD●さいとうたかを

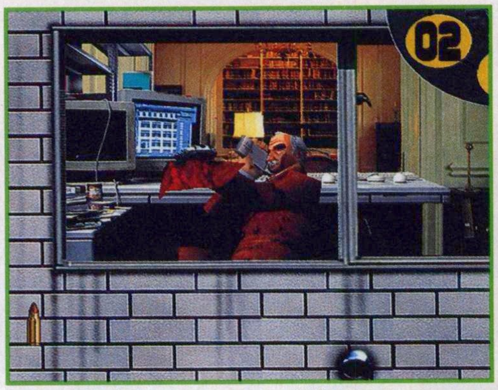


一発必中！ ターゲットを狙い撃て!!

New!

根強い人気の劇画界最強のコミック『ゴルゴ13』が、スナイプ・ガン・STGになってアーケードに登場。プレイヤーはゲームの主人公デューク・東郷となって、さまざまなミッションを遂行していく。筐体に設置されたライフルを構えてスコープをのぞきながら、ゲームスタート時に依頼人が指定したターゲットを狙い撃とう。ターゲットは固定物だけでなく、ミサイルや人間などじつにさまざま。もちろん、ターゲットは撃たれるのを待っているわけではなく、またゴルゴ自身の狙撃場所も常に安定しているわけではない。限られた時間のなかで与えられたチャンスを逃がさないように、素早くそして確実に狙撃しなければならないのだ。キミはすべてのミッションを無事クリアすることができるか!?

DATA
発売元●ナムコ
登場時期●稼働中
STG



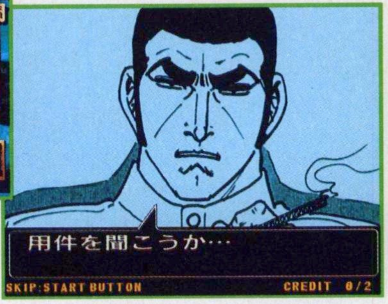
▲スコープをのぞくと、ターゲットが拡大表示される。画面右上に表示された制限時間内にターゲットを狙撃しよう。制限弾数にも注意。





▲ステージがスタートする前に、使用できる弾数と制限時間、そして依頼内容が表示される。

◀ストーリー（ステージ）は全20種類。規定数のストーリーをクリアすると最終話が……？



▲ストーリーはデジタルコミックで語られる。デューク・東郷のお馴染みのセリフもバッチリ再現。



▲ミッション終了後はその結果を表示。任務の遂行内容や成否によって信頼度が上下し、0になるとゲームオーバーだ。

ARCADE トラック狂走曲

CREATOR DATA P●小山順一郎 D●植草薫一郎 開発●メトロ

破天荒なアクションRCG登場！

New!

ド派手な筐体と破天荒なゲーム性で、トラッカー気分が満喫できるアクションRCG。この筐体側面とシート後部のペイントは、茨城県のアートペイントショップ、すずき工房が手がけた本格派。もちろん路面の状況によって振動するようになっている。プレイヤーは性格診断によってトラックを選んでゲームスタート。コース中に設けられたチェックポイントを通過しながら、各ステージを走破していく。各ステージでは動物がいきなり飛び出してきたり、悪路を走らなければならないなど、さまざまなアクシデントがキミを待っている。豪快に、そしてときには繊細にハンドルを操作してそれらを切り抜けよう。BGMは、ロック演歌という独自のジャンルを開拓した冠 二郎氏が担当。彼の歌声を聞きながら全ステージクリアを目指せ。

DATA
発売元●ナムコ
登場時期●６月予定
RCG



◀ライバル車も登場。絶妙なハンドル操作で、邪魔なライバル車を切り抜けよう。





▲コース中には分岐点もある。近道の悪路を取るか、それとも安全な遠回りを取るか……？





◀ステージによっては、線路の上を走ることも……。



◀性格診断により、自分のトラックを選択。どんなトラックになるかはプレイヤー次第。

▶動物をひきそうになると、「人情避け」が発動し、トラックの操作ができなくなるので注意。

ARCADE GAME

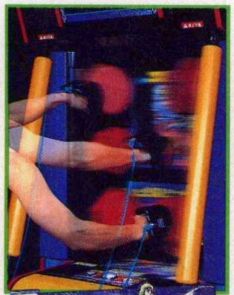
ARCADE パンチマニア ―北斗の拳―

CREATOR DATA 公表せず

パンチパッドを叩いて敵キャラを倒せ!

New!

あの『北斗の拳』が、パンチACTになってアーケードにお目見え。モニター内の敵キャラの動きに合わせて動く、筐体に設置された6つのパンチパッドをタイミングよく叩いて敵を攻撃しよう。うまく連続してパンチパッドを叩くと、奥義メーターがアップ。メーターがMAXになると、「北斗百裂拳」などの奥義を繰り出すことができる。奥義の使いどころに注意してシンやラオウ、ジャギやハートといったお馴染みの敵キャラを倒せ。



◀タイミングをつかんで、光るパッドにパンチを叩き込め!!



DATA
発売元●コナミ
登場時期●4月中旬予定
ACT

▲攻撃をミスするとライフメーターが減る。0でゲームオーバーだ。



▶筐体に設置された、ウレタン製専用グローブを手にはめてプレイしよう。

ARCADE SEGA MARINE FISHING

CREATOR DATA 公表せず

ルアーフィッシングで海の大物を釣り上げろ!

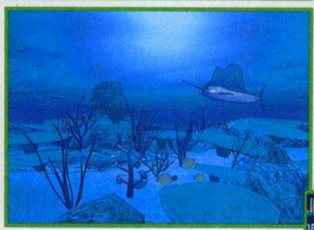
New!

『Get Bass』に続くセガのフィッシングSLG第2弾。ルアーやキャスティングポイントなどを状況に合わせて選択し、大型回遊魚を釣り上げよう。各ステージに設定されたノルマを達成できればステージクリアだ。ゲーム中のフィッシングフィールドは、パラオやハワイなど有名な海をモチーフに再現。





◀ルアーの特性を把握して、その場所に合ったものを選ぶようにし。



▲3Dで再現された、美しい海中の様子にも注目。



▶魚がかかったら、糸のテンションに注意しながら巻き上げろ。

DATA
発売元●セガ
登場時期●稼働中
SPT

ARCADE 日テレ式! 未来予想スタジオ

CREATOR DATA 公表せず

パーソナルデータを入力して未来を予想

New!

日本テレビの新人ばーちゃるアナウンサーが登場し、プレイヤーの未来予想をする占いゲーム。生年月日や出生地を入力して、その人の未来を占う。プレイ後は、占いの結果が「未来予想紙」としてプリントアウトされるようになっている。はたしてキミの未来は?





▲人間関係や恋愛、結婚など、全部で7種類の未来を占うことができる。

◀ばーちゃるアナウンサーのほか、日本テレビの看板アナウンサーも登場。

DATA ETC/セガ/今春予定

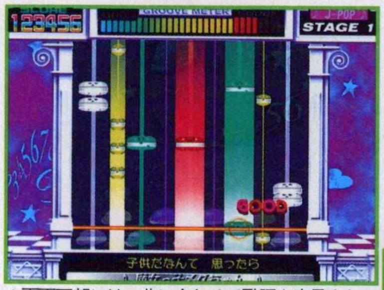
ARCADE ポップンミュージック アニメロ

CREATOR DATA 公表せず

今度はアニメソングでプレイしよう!!

New!

東映のアニメソングをフィーチャーした『ポップンミュージック』シリーズ最新作。『ゲゲゲの鬼太郎』や『マジンガーZ』、『銀河鉄道999』や『ドラゴンボール』など、懐かしのアニメソングのリズムに合わせてタイミングよくボタンを押して点数を稼いでいこう。



▲画面下部には、曲に合わせて歌詞も表示される。歌いながらプレイするのもいい?

▶曲は全部で18種類用意されている。懐かしのあの名曲たちが、今よみがえる!



DATA ACT/コナミ/稼働中

ARCADE マーズマトリックス

CREATOR DATA 開発●タクミコーポレーション

よける、撃つ、倒す! STGの根底がここに!!

New!

敵を倒す壮快感と、プレイヤーを追いつめる弾よけの緊張感。そして億、兆の桁まで跳ね上がる得点が印象的だったSTG『ギガウイング』の続編。今作では、前作の特徴がさらにパワーアップ。さらなる興奮と緊張感がプレイヤーを魅了する。ボタンの押し方によって3種類に変化する攻撃方法をうまく使い分けて、各ステージを攻略していこう。





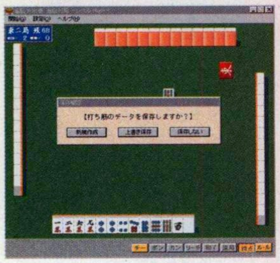
◀危険回避のバリアやボムなどを有効に使って進んでいこう。

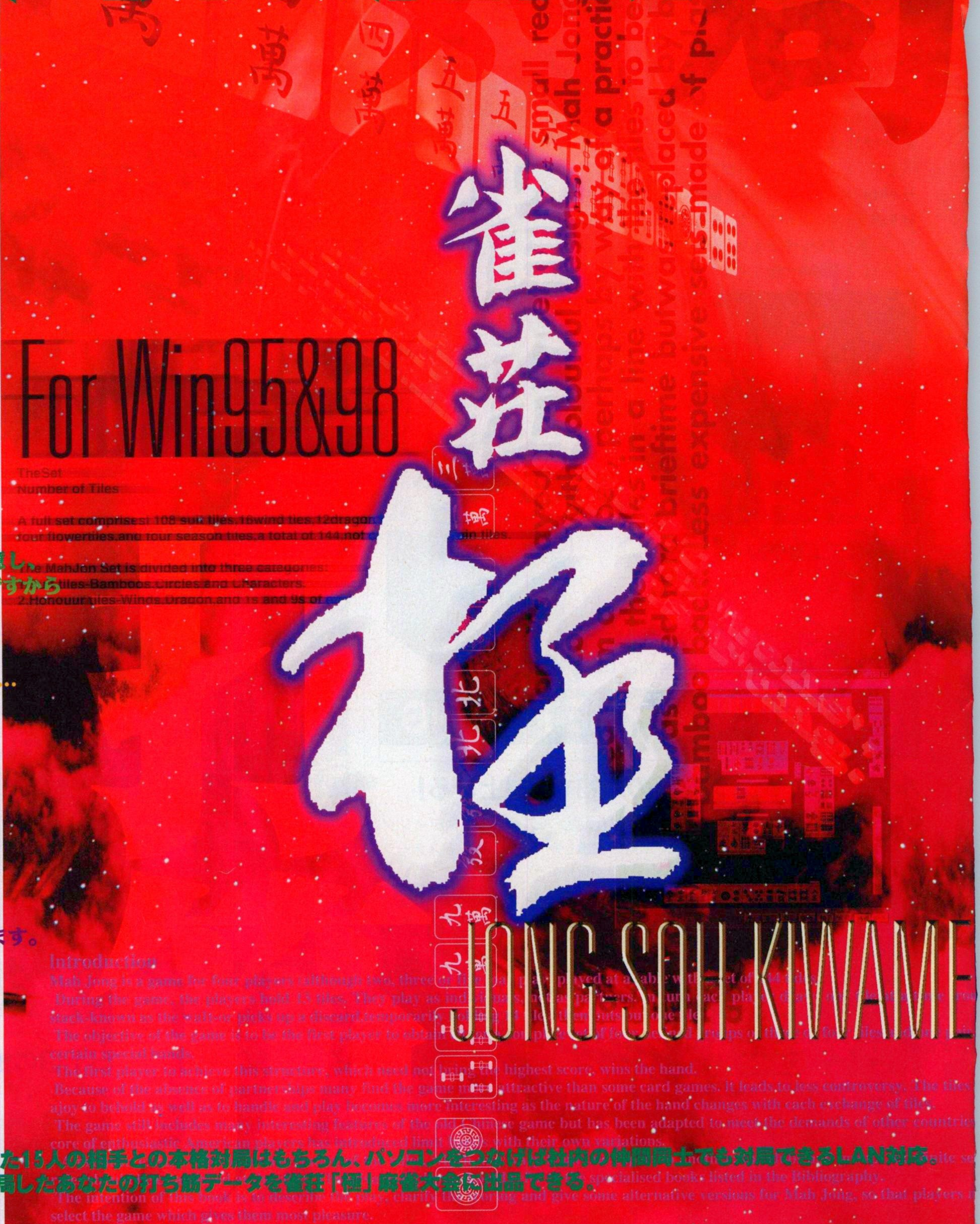
▲弾幕の隙間を切り抜けつつ攻撃。危なくなったらボムを使え。

DATA STG/カプコン/登場時期未定

ラスベガス招待麻雀!

▼雀荘「極」は対局後に打ち筋データを保存することができます。蓄積されたデータは対局数が多いほどユーザーの打ち筋に近付きます。普通に打ってあなたの分身と対戦するもよし、教本を見ながら雀鬼を育てるもまたよし。





雀荘「極」は
ユーザーの打ち筋を記憶し、
データ間の対戦が可能ですから

↓

打ち筋データを育てて……

↓

あなたのデータを
送れば……

↓

集まったデータをもとに
弊社で麻雀大会を行います。

↓

優勝すれば
ペアでラスベガス行き!
第1回 締切りは6月末、

コンピュータに登録された15人の相手との本格対局はもちろん、パソコンをつなげば社内の仲間同士でも対局できるLAN対応。
さらにコンピュータと対局したあなたの打ち筋データを雀荘「極」麻雀大会に出品できる。

雀荘「極」第1回大会

- ●6月30日締め切り
- ●入賞者の発表と段位認定及び景品

1位・・・ペアで5日間ラスベガス旅行
2位・・・ペアで1泊熱海温泉宿泊券
3位・・・ジャンボ宝くじ100枚
4位・・・お米20kg
5位・・・¥5,000-の図書券

動作環境
本体:Win95&98(推奨Pentium100MHz以上)
メモリ:12MB以上
必要空きHD容量:20MB以上
ディスプレイ:解像度800x600以上、256色以上表示可能なディスプレイ

雀荘「極」 じゃんそう きわめ
4.28発売予定
定価:¥4,700

LOG ログ 株式会社ログ
〒110 東京都台東区台東 2-4-3

http://www.log.co.jp/

ゲーム業界

FRONT LINE

フロントライン

Vol. 69 [バンダイ ネットワーク事業部]



ネットワークを活かした、新たな“楽しさ”を創造

バンダイの中で、携帯電話サービスへのコンテンツ提供やウェブ運営などを手がけるネットワーク事業部。今回は同事業部にスポットを当て、話を伺った。

バンダイのネットワーク事業部とは、ＮＴＴドコモの『ｉモード』やＪフォンの『J-SKY WEB』といった携帯電話サービスへのコンテンツ提供のほか、エンターテイメントウェブサイト『LaLabit』（別項参照）の運営などを行っている事業部。当初、ニュープロパティ開発部として発足し、この４月から名称変更がなされた。そこでまず同事業部の志水毅氏に、バンダイのネットワーク事業への着手から現在に至る経緯を伺った。

「今から４年ほど前にマルチメディア端末として『ピピン』というハードを立ち上げたのが、バンダイにおけるネットワーク事業の先駆けになります。その立ち上げに際しては、ハードウェアとネットワークとコンテンツの３つに関してノウハウを持つ人材をひとつに集めたんですよ。それが現事業部の前身であるニュープロパティ開発部になるわけですが、時代が早過ぎたことなどもあり、結果として『ピピン』は撤退という形になってしまいました。しかし、確かにハードウェアに関しては撤退しましたが、残るネットワークとコンテンツという部分で、プラットホームを変えて何か新しいビジネスはできないかと、２年ほど前から研究を始めたんですね。その頃に生まれたのが『たまごっち』入りのＰＨＳ『たまぴっち』です。ただ、『たまぴっち』では、端末の中に通常の電話機能以外の楽しさを盛り込んでいくことを考えていましたが、しだいに“これからは、サーバにコンテンツを置いておくことで、端末からいろんなコンテンツが楽しめるようになる、そういった仕組みもできるんじゃないか”という発想になっていきました。そして、ちょうどそんなときに、ＮＴＴドコモさんから、“携帯電話の中にブラウザを付けたいんだけど、これで何か面白いことはできないだろうか”というお話を頂いたんです。それが今の『ｉモード』で、私たちも最初の参入メーカーとしてコンテンツを提供することになったわけです」

“LaLabit(ララビット)”とは？

ララビットはバンダイのネットワーク事業部が運営するウェブの名称。ここには『ガンダム』や『デジモン』など、人気キャラクターの公式ＨＰほか、ゲームサイトやグッズの通販サイトなど、あらゆるエンタテインメントが満載！　今すぐアクセスしてみよう。

http://www.lalabit.com/



▲人気キャラの公式ＨＰをはじめ、現在は20以上のコンテンツを用意。



株式会社バンダイ
ニュープロパティ開発部
（現コンシューマ事業部）

志水　毅氏

67社が参加して昨年の2月22日からサービスを開始したｉモード。今や参入メーカーは500あまりを数え、当初はバンダイが唯一だったエンタテインメント系にも次々にメーカーが参入している。しかし、その中でバンダイの提供する『バンダイ・チャンネル』は、120万人以上の会員数（2000年3月20日現在）を誇り、人気も高い。この好調について、同事業部の矢尾晋一郎氏は次のように語る。

「先駆者としての強みもあると思いますが、ユーザーのさまざまなニーズにお応えできるように豊富なコンテンツを用意していることが大きいのではと思います。そのために現状では毎月のように新コンテンツを立ち上げています。ただ、良いものを作るのは並大抵のことではないですから、毎月リリースするということに特別こだわっているわけではありません。これまでのサービス内容を見直してもっと楽しく飽きさせない仕組みを作るため、新構想についてはちょっと保留しておくとか。そういう戦略も必要だと思います。また、J-SKY WEBは、現在のコンテンツ数は4つですが、こちらもユーザーのニーズに合わせて、順次コンテンツを充実させていきたいですね」

一方、もうひとつの活動の中心であるウェブの運営については、今は過渡期であり、これから本格化してくると考えているようだ。

「ｉモードはもともと有料ベースでスタートしたものですし、課金制度もしっかり整っていますので、ウェブよりもビジネスとしては先行している感がありますね。でも、ウェブのほうがより多彩な表現が可能ですし、バンダイとしてもこれまでさまざまなノウハウは蓄えてきました。また、社会的にもきちんとビジネスとして成り立つ仕組みを作っていこうという流れになっていますからね。ララビットの中でも『トレジャー オブ ゲノム』という有料コンテンツがありますが、パッケージソフトもデータをダウンロードする必要もなく、インターネットに繋がる環境さえあれば、誰でも手軽に楽しめるゲームで、会員数

「今後は“連携”により、面白いものが出てくるでしょう」（志水氏）

BANDAI PRESENTS

ネットで広がるエンタテインメントの世界!!

バンダイのネットワーク事業部では、インターネットや携帯電話サービスを通じてさまざまなコンテンツを提供している。その中からいくつかを紹介しよう。







インターネット

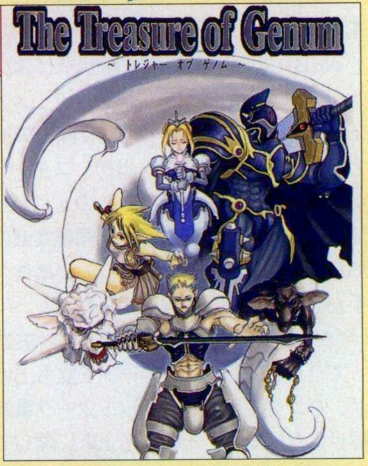
The Treasure of GENUM トレジャー オブ ゲノム

DATA　最初の1か月は無料。その後は月額600円［税込］

インターネットに繋ぐだけで、本格カードバトルが楽しめる！

バンダイのウェブサイト「ララビット」で、好評運営中のインターネット対戦カードゲーム。プレイヤーはトレジャーハンターとなって、失われたゲノムの財宝を発掘し、未知のカードを集めていく。ゲームは15分ごとに自動進行し、プレイヤーが組んだデッキがルート上を移動。デッキが他プレイヤーのデッキと遭遇すると戦闘に突入し、結果はそのつどサーバに蓄積されていく。プレイヤーはサーバに残された戦闘内容や結果を確認し、状況に応じてデッキ構成やルートを変更しながらプレイを続けていくのだ。ソフト購入は不要。インターネットに繋ぐだけで手軽に奥の深いカードバトルが楽しめる。

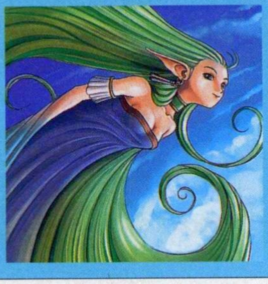




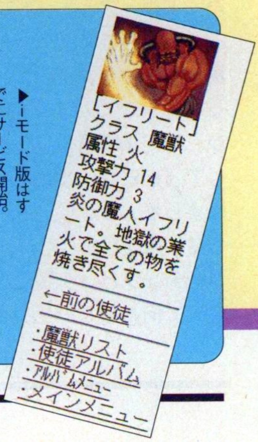


第2弾もいよいよ登場！

『トレジャー～』に続くネットワークゲーム第2弾は『ミスティック・グラップル』。バトルモードは2種類、カードのトレーディングも可能になった。まもなく本格稼動予定。詳細はララビットへ。



▶ｉモード版はすでにサービス開始。



も延べ2万人を数えます。最初の1か月間は無料でプレイできるサービスも行っているので、ぜひ遊んでみてください」（矢尾氏）

最後に、気になる今後の事業展開について志水氏に伺った。

「現時点では具体的なことはまだオフレコですが、これからは世の中のものはどんどんネットワークで繋がっていきますからね。今は単独のプラットホームごとに特化したコンテンツを供給していますが、当然、これからは“連携”というのもでてくると思います。ウェブとｉモードの連携ですとか、そのほかのプラットホーム同士の連携ですね。そうすることによって、また新しい楽しみを提供できると思いますよ」

ｉモードをはじめとした携帯電話サービスが必須のものになりつつある今、ネットワークがさらに繋がるにつれ、エンタテインメントの可能性はますます広がっていくに違いない。そのとき、バンダイがどんな“楽しさ”を提供してくれるのか、興味は尽きない。



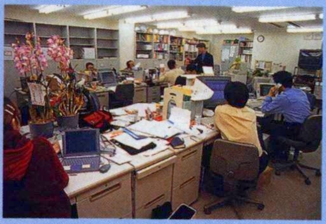
株式会社バンダイ ニュープロパティ開発部（現ネットワーク事業部）

矢尾晋一郎氏

株式会社バンダイ

国内トップの総合おもちゃメーカーであるバンダイ。今回紹介しているネットワーク事業部は、ネットワーク関連事業をメインとして、今年4月にニュープロパティ開発部から名称変更された。

●会社概要　設立／1950年7月5日　代表取締役社長／高須武男　従業員数／974名（'99年3月末現在）業務内容／玩具全般にわたる商品の開発・販売、その他。



◀引越しをしたばかりのネットワーク事業部の様子。

「『トレジャー オブ ゲノム』も、ぜひ遊んでください」（矢尾氏）

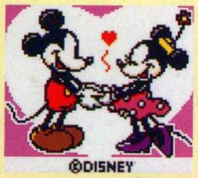
携帯電話にも続々とコンテンツを提供中

ｉモード

Popn mail（ぽっぷんめーる）
キャラクターグリーティングメール

DATA　月額300円［税別］

ミッキーマウスなど、ディズニーキャラの可愛いイラストと一緒にメールを送ることができる。



◀イラストの種類はとっても豊富だ。

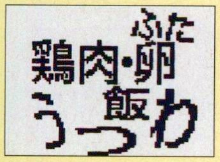


© Disney Enterprises Inc.

パズルランド

DATA　月額200円［税別］

クロスワードなど豊富な問題を用意。手軽にどこでも楽しめる。





▲▶上は文字の意味を当てるタイポパズル。右はバラバラになった漢字を当てる「漢字なーんだ」。

© BANDAI 2000 パズル制作／ニコリ

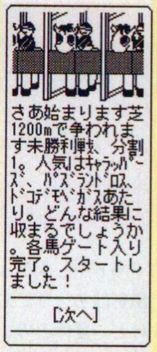
ｉ HORSE（アイホース）

DATA　月額300円［税別］

馬主となって愛馬を育て、他のプレイヤーとレースで勝負するネットワーク競馬ゲーム。



▶愛馬がどう育つかは、調教しだい。



◀テキストと画像で臨場感満点のレースシーン。

© BANDAI 2000

いつでも！メロディっぱ♪

DATA　月額200円［税別］

携帯電話の着信メロディや歌詞などを毎日配信するサービス。502i用には、洋楽ファン向けの『POPS BEST HIT!』と邦楽ファン向けの『BMB J-POP HIT 30』が用意されている。501i用には月額100円で別サービス有。



カラフルキャラっぱ！

DATA　月額100円［税別］

カラーｉモード対応の画像配信サービス。液晶画面を好きなキャラでドレスアップしよう。



© 1976, 2000, SANRIO CO., LTD.

J-SKY WEB

Ringing

DATA　無料

毎日のように届く恐怖のメール……。押し寄せる貞子の恐怖に耐えながら、1か月というタイムリミットの間に、すべての謎を解き明かせ！





◀▲大人気ホラー小説『リング』をモチーフにしたゲーム。キミは死の呪いから逃れることができるか!?

©鈴木光司／角川書店
© BANDAI 1999

メディア・ブラウズ

MEDIA BROWSE

GIRL

PHOTO／RYOJI FUKUOKA
HAIR＋MAKE／MIFUNE KOJIMA
STYLING／KANAME TERAKUBO
TEXT／SHINYA AOSHIMA

PS2初の実写ゲーム『ØSTORY』の、キュートな美少女軍団が勢揃い！

●エニックスのPS2参入第1弾『ØSTORY』は、PS2初の実写ゲーム。DVDの高画質をフルに活かした〝シネマアクティブ〟の世界を彩るのは彼女たちだ！



DVDならではの大容量＆高画質によって実現した、この春話題のPS２初・本格派実写ゲーム『ØSTORY』。出演者は、ドラマや映画で活躍中の子からこのゲームで演技初挑戦という子まで、今後さまざまな分野での活躍が期待されるいずれ劣らぬ美少女たちだ。そのなかでも今回は主要キャストの６人に撮影中の苦労話を聞いたぞ。

平山「ドラマの現場とはやっぱり違って…例えば、喜んでるシーンの次にいきなり泣くシーンを撮ったりするので〝なんで泣いてるんだろう？〟って思ったりして。でも、監督さんともいっぱいお話をして、だんだん〝次のシーンはこうしてみよう〟とか考えられるようになりましたね」

直瀬「ゲームで〝演じる〟っていうのが、最初は想像もつかなくて。同じシーンなのに何パターンも演じなきゃいけないので、最初は台本を読むだけで一苦労でした。私は結構お芝居にハマッちゃうほうなので、現場での気持ちの切換えって言う意味ではすごくいい勉強になったかな？」

小野「撮影で難しかったのは、プレイヤーに〝こちょアイコン〟でいじられてるときの表情かな？　いきなり〝くすぐられてる顔して！〟とか言われて（笑）」

眞鍋「私は演技のお仕事はこれが初めてだったんですけど、他のお仕事でも結構初めてでいきなりハードな現場っていうのが多かったんですよ(笑)。正直、演技に関しては未熟者だったのですが…この現場に参加できてすごくうれしかったですね」

佐藤「私はいろんな役に挑戦してみたいっていう気持ちがあったんで、怪しげな役っていうのはすごく興味ありましたねー。初音映莉子ちゃんとは高校で同級生だったんですけど、ホントにメイクがすごくて後から現場に入ってきた〝初音っち〟が気づいてくれなかったんですよ（笑）」

初音「こういう、女の子がたくさん出るお仕事は初めてだったんでドキドキしながら挑んだんですけど(笑)。撮影はちょうど去年の夏休みだったんですけど、夏休みのいい想い出になりましたね！」

シリーズ前作の『ユーラシアエクスプレス殺人事件』では深田恭子、加藤あいらを輩出しただけに、このゲームからも次代のスーパーアイドルが生まれる予感は大！



平山 綾
AYA HIRAYAMA
[リナ役]

ヒロインのアイドル歌手・リナ役。「リナの優しいんだけどちょっとわがままなところは、ときどき自分に似てるかなって」
プロフィール●'84年１月13日生。栃木県出身。身長161cm。血液型A型。第21回ホリプロタレントスカウトキャラバングランプリ。CM、ドラマなどで活躍中。



初音 映莉子
ERIKO HATSUNE
[サキ役]

リナの付き人・サキ役。「サキが主人公の霊に乗り移られたとき、男の子の気持ちを考えて演じるのが難しかったです」
プロフィール●'82年３月24日生。東京都出身。身長170cm。血液型A型。永谷園のCMで話題に。映画『うずまき』に続き、４月からドラマ『君が教えてくれたこと』に出演。



直瀬 遥歩
AYUMU NAOSE
[ルビー役]

リナと共に歌手を目指したものの失踪してしまう親友・ルビー役。「プレイヤーによっていろんなストーリーがあるっていうのは面白いですね」
プロフィール●'80年８月１日生。福岡県出身。身長157cm。血液型A型。『三ツ矢サイダー』CMで注目され、ドラマやバラエティで活躍。



眞鍋 かをり
KAORI MANABE
[ヒトミ役]

デビュー前のリナが渋谷で遊んでいたころの友人・ヒトミ役「家出少女の設定なんですけど、私は田舎の普通少女だったので…難しかったです」
プロフィール●'81年３月31日生。愛媛県出身。身長165cm。血液型A型。2000年東洋紡キャンペーンガール。2ndビデオ『variety』が発売中。



佐藤 江梨子
ERIKO SATOH
[占い師役]

悩めるリナや主人公にアドバイスを与える、怪しい占い師役。「見るからに怪しい(笑)。でもみんなの気持ちが揺れるところで出てくる、結構重要でおいしい役です(笑)」
プロフィール●'81年12月19日生。東京都出身。身長173cm。血液型AB型。グラビアやバラエティ番組を中心に大活躍。



小野 麻亜矢
MAAYA ONO
[サックス少女役]

いつもサックスを吹いている、謎めいた少女役。「なにかに一筋なところなど、共感できる部分も結構ありましたね。隠れキャラなので、皆さん頑張って出してください」
プロフィール●'83年１月26日生。東京都出身。身長166cm。血液型O型。今夏公開予定の映画『仮面学園』に出演。

PRESENT

角川書店＆メディアワークス10誌連合PS2「ØSTORY」2000名大プレゼント

４月27日にエニックスから発売予定の『ØSTORY』を角川書店＆メディアワークス10誌の読者・計2000名にプレゼント。官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号とアンケートに答え、〒100-8773 東京中央郵便局 角川書店＆メディアワークス10誌連合PS2「ØSTORY」2000名大プレゼント係まで応募を。締切りは4/21必着。【アンケート】①持っているゲーム機は？②好きなゲームジャンルは？③ゲーム以外の趣味は？④月に何本ゲームを買いますか？⑤携帯電話（メーカー名）、ｉモードは持っていますか？⑥パソコンを持っていますか？⑦メールアドレスを持っていますか（あれば記入)。

歌に映画にテレビに大活躍！ モーニング娘。最新情報!!

●待望のニューアルバム発売に全国ツアー、テレビの新レギュラー、さらには映画主演と大忙しの彼女たちの近況をチェック！

3月29日に3rdアルバム『3rd―LOVEパラダイス―』をリリースした〝モーニング娘。〟。『LOVEマシーン』『恋のダンスサイト』という2大ヒットシングルを含むこの作品は、つんく氏いわく「リスナーの皆さんを、愛いっぱいの楽園へナビゲートしているイメージ」という遊び心満点の内容。7人のセリフをフィーチャーした曲などもあり、ちょっとしたバーチャルデート感覚が味わえる？　本誌が発売されるころには、このアルバムを引っさげての全国ツアー〝ダンシングラブサイト〟の真っ最中。5月20、21日には初の日本武道館での公演も決定。



▲ゼティマ／発売中／3,059円［税込］／全12曲入り。

歌手としても大忙しな合間を縫って、現在は初の単独主演映画『ピンチランナー』の撮影も進行中。4月に開催される〝ひたちなか全国少女駅伝〟にメンバーが実際に出場し、その結果がそのまま映画のストーリーに反映されるというドキュメント的要素も盛り込まれた友情ドラマだ。


▲前売券にはスペシャルビデオの予約券付。最新情報はhttp://www.pinch-runner.com/で。

また、5月には現在募集中の追加メンバーが加入してのニューシングルもリリース予定。さらに、4月26日にはモーニング娘。を筆頭につんくファミリーの代表曲満載のコンピレーション盤『プッチベスト～黄青あか～』もリリースされるのでこちらも要チェック。

深夜ドラマの注目作『ハッピィサルベージ』!!

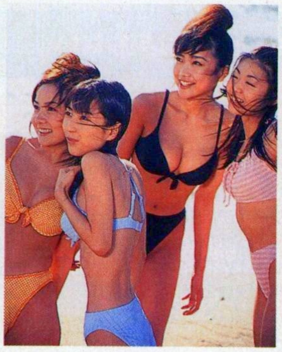
●電撃文庫から発売中の人気小説『ハッピィサルベージ』が、6月のゲーム化に先立ち深夜ドラマ化！



▲記者会見では制服姿を披露。

4月7日からスタートするテレビ朝日の深夜ドラマ『ハッピィサルベージ』（金曜26時9分～）。人気クリエーター大倉らいたの小説（電撃文庫刊）を原案に書き下ろされたこの作品は、本作がドラマ初挑戦となるヒロインの中島礼香をはじめ、宮川由紀子、伊藤絵理香、佐藤絵梨子らグラビアなどで活躍中の美少女たちの魅力が満載。小説や6月発売予定のPS用ゲームとは一味違った独自のラブ＆ロマンの世界を展開する。深夜ドラマとしては異例のオーストラリアロケを敢行するなど豪華な作りにも要注目。今後は出演者によるビデオ、写真集の発売などメディアミックス展開も続々！　最新情報はhttp://www.mediaworks.co.jp/gamers_s/happy/でチェック!!


『ハッピィサルベージ』
〈小社刊〉
◀大倉らいた著。現在全2刊が刊行中（第1巻は510円［税別］）


◀健康的な水着姿もたっぷり登場！（写真左から伊藤、中島、佐藤、宮川）。

〝本家〟宇多田ヒカルの今年初シングル。夏にはツアーも!!

学業優先というスタンスを貫き、マイペースな活動を展開する宇多田ヒカル。そんな彼女が、4月19日に約半年ぶりとなる待望のニューシングル『Wait&See～リスク～』をリリースする。前作『Addicted To You』に続きジャム＆ルイスのプロデュースによる新曲は、女性R&Bシンガーが乱立するなかでもさすが〝本家〟の貫禄を感じさせる仕上がりだ。7月1日の東京・国立代々木競技場第一体育館公演を皮切りに、待望の初全国ツアーも決定！


▲東芝EMI／4月19日発売／1,260円［税込］／全5曲入り。

夏休み映画『死者の学園祭』で深田恭子が映画初主演！

ドラマにCMに歌にと大活躍の深田恭子が、8月公開予定の映画『死者の学園祭』で待望の映画初主演が決定した。かつて『セーラー服と機関銃』で薬師丸ひろ子を輩出した角川映画が、21世紀の映画スターとして彼女を育てるプロジェクト。原作は『セーラー服～』の作者でもある赤川次郎氏の長編デビュー作。記者会見の席上では持ち前のマイペースな受け答えで、大物ぶりを発揮した彼女。スクリーンでも独特の存在感を発揮してくれそうだ。


▲劇中では彼女得意のピアノを演奏するシーンも登場するとか。

『スパロボα』のBGM集が怒濤の3か月連続リリース！

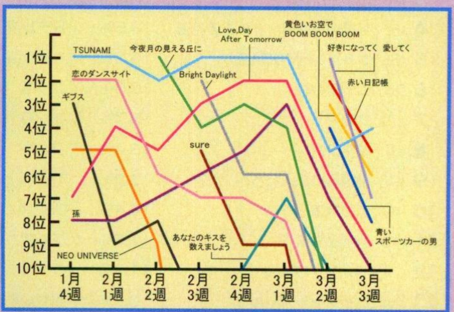
今春発売予定のPS用ゲーム『スーパーロボット大戦α』〝オリジナルスコア〟シリーズのCDが3か月連続でリリース中。3月15日にリリースされた第1弾『～天空の章～』には〝魔装機神サイバスター〟、4月19日リリースの第2弾『～大地の章～』には〝超機大戦SRX〟とスパロボシリーズでおなじみのオリジナルロボットをフィーチャー。BGMやボーカル曲に加え、各ゲームのキャラクターも声の出演で、熱いスパロボワールドを盛り上げるぞ。



▲ファーストスマイル／4月19日発売／2,800円［税込］。

MEDIA COUNT DOWN CDセールス

上位陣は意外や安泰も、初登場ラッシュの波乱含みなチャートに！



■2・3月のCDセールス上位作品の推移

過去8週分の累積データを元にした、電撃王独自のCDセールスチャート。2月から3月にかけてのリリースラッシュを反映して下位の顔ぶれはガラッと変わったが、上位陣は思いのほか安泰。そんななか、セールスが200万枚を突破したサザンが磐石の首位。モー娘。や倉木麻衣らもきっちり順位を伸ばした。KinKi、hiroら常連組の新譜も初登場するなか、初登場組での注目株は『あなたのキスを数えましょう～』が半年以上にわたるロングセラーを記録中のカリスマ女子高生ボーカル、小柳ゆき。つんくファミリーの〝シャッフル企画〟3組のなかからは、一番人気の〝あか組4〟が2週分集計ながら12位に初登場。次号では黄色や青も登場？

今月	(先月)	タイトル	アーティスト	発売日	ポイント
1	(1)	TSUNAMI	サザンオールスターズ	1/26	23825p
2	(3)	恋のダンスサイト	モーニング娘。	1/26	12706p
3	(4)	Love,Day After Tomorrow	倉木麻衣	12/8	10771p
4	(5)	今夜月の見える丘に	B'z	2/9	10244p
5	(6)	孫	大泉逸郎	4/21	7750p
6	(8)	ギブス	椎名林檎	1/26	6657p
7	(2)	NEO UNIVERSE/finale	ラルク・アン・シエル	1/19	6432p
8	(10)	罪と罰	椎名林檎	1/26	5030p
9	(初)	好きになってく 愛してく/KinKiのやる気まんまんソング	KinKi Kids	3/8	4378p
10	(初)	Bright Daylight	hiro	2/16	4199p
11	(初)	あなたのキスを数えましょう～You were mine～	小柳ゆき	9/15	4091p
12	(初)	赤い日記帳	あか組4	3/8	3779p
13	(初)	First impression	野猿	2/2	3743p
14	(13)	MILLENNIUM GREETING	V6	2/2	3695p
15	(初)	Goodbye Yesterday	今井美樹	2/9	3519p

※1／24～3／19までの8週間のシングルCDの売り上げ（プラネット調べ）を編集部が独自に集計した。

PS2世代の標準映像メディア"DVD"の注目新譜をチェック!

●PS2の発売でブレイク必至のDVD市場。M・Bでも今月から音楽、映画、アイドル、アニメなど各ジャンルの注目作を毎月紹介していくぞ。今月は初回記念の拡大版！

HAMASAKI AYUMI 浜崎あゆみ



MUSIC

avex trax
発売中(3/29)
6,090円[税別]
102分

浜崎あゆみのDVD最新作は、デビューシングル『poker face』から『Fly high』までのシングル曲の全プロモーションビデオ本編の映像と、シングル、アルバム、ビデオの全CM映像を完全収録。ティーンの↘



ファッションリーダーとしてもカリスマ的存在の彼女は、サウンドだけでなくビジュアル面にも自らさまざまなアイデアを出していることで有名なだけに、PVの中でのファッションの変遷も要チェックだろう。

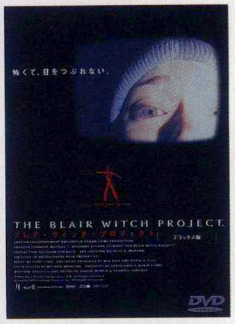
またDVDならではの趣向として、メイキング映像を交えて彼女自身による収録曲へのコメントも収録されているぞ。

◀映像付のベスト盤としても楽しめるファン必携作！

ブレア・ウィッチ・プロジェクト

クロックワークス／パイオニアLDC 4/28発売
4,700円[税別] 81分

MOVIE



インターネットを駆使したプロモーションで全世界を震撼させた新世代リアル・ホラーが早くもDVD化。魔女伝説のドキュメンタリーを作ろうと森に入り、姿を消した3人の大学生。彼らが遺したフィルムの中↘



身は…？ 報道映像仕立ての『ブレア・ウイッチの呪い』など豪華映像特典や、監督＆プロデューサーが語る撮影秘話（字幕対応）などDVD限定特典も満載。

◀ドキュメント風の斬新な構成が賛否両論を呼んだ。

VIDEO GLAY4 GLAY

UNLIMITED RECORDS／musterd／ポニーキャニオン
発売中(4/5) 4,500円[税別] 66分

MUSIC



『誘惑』〜『HAPPYNESS-WINTER MIX-』までの大ヒットシングルを網羅した超豪華ビデオクリップ集。本作だけでしか見られない、最新アルバムのタイトル曲『HEAVY GAUGE』の撮り下ろしPVも含む全8曲を収録。さらにDVDの映像特典として『SOUL LOVE』には各メンバーのマルチアングル映像を収録。

Be With You SPECIAL EDITION 釈由美子

日本メディアサプライ／パイオニアLDC
発売中(3/24) 3,800円[税別] 80分

GIRL



グラビアやバラエティ番組で人気の釈由美子待望の1st DVD。同名のイメージビデオをベースに、未公開のスチール写真やメイキング映像、さらに随所に釈ちゃん自身による映像の解説も収録するなど大幅にパワーアップ。DVDならではの要素をふんだんに盛り込んだスペシャルと呼ぶにふさわしい1本。

天然少女萬NEXT ～PERFECT BOX～

ポニーキャニオン 発売中(4/5)
7,600円[税別] 243分

TV



人気マンガのドラマ化第2弾は、女子高生軍団とヴァンパイアをめぐる壮絶な戦いを描くSFXアクション。DVD版は全3話を収録したほか、ヒロインの酒井彩名ら美少女軍団総出演のイメージビデオ、メイキングビデオ、彼女たちが歌う挿入歌のビデオクリップなどお宝映像を完全網羅した豪華2枚組！

サクラ大戦～轟華絢爛～ 第3話「キネマの驚天動地」

バンダイビジュアル
4/25発売 5,800円[税別] 30分

ANIME



人気AVGシリーズ『サクラ大戦』のOVA版最新作。3巻はシリーズ初の怪談モノが登場だ。おなじみ花組の、初めての映画撮影現場で次々と起こる怪事件は、無声映画時代に活躍した人気女優の幽霊のしわざではないかと大騒ぎに…。DVDならではの5.1chサラウンド仕様のサウンドで恐さも倍増!?

ブギーポップは笑わない evolution2

バップ 4/21発売 5,800円[税別] 50分

ANIME



第4回電撃ゲーム大賞(大賞)受賞作『ブギーポップは笑わない』(電撃文庫刊)の、TVアニメシリーズDVD化第2巻(全6巻)。DVD版のみ、ビデオ用再編集版＋TVオンエア時のオリジナル版映像をW収録。初回生産盤にはプレミアム・ムービングカード封入。ジャケットは緒方剛志氏描き下ろしだ。

ウルトラマンガイア 第1巻

バンダイビジュアル 4/25発売 3,800円[税別] 105分

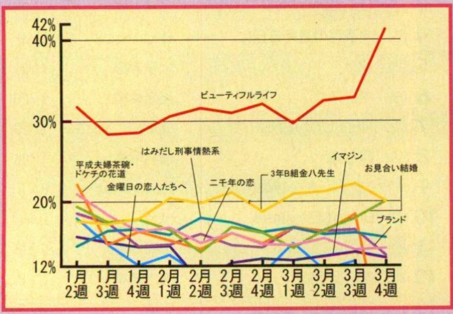
TV



'98～'99年に放送された"平成ウルトラマン"シリーズ第3弾が待望のDVD化。1巻には1～4話を収録（全13巻。2、3巻も同時発売）。東京上空に飛来した謎の物体から、宇宙戦闘獣C.O.V.が出現。地球に破滅をもたらす"根源的破滅招来体"とは？ 地球最大の危機に、光の勇者が立ち上がる！

MEDIA COUNT DOWN ドラマ視聴率

『ビューティフルライフ』最終回で視聴率41.3%の大記録を達成!



■1月クール(1～3月)ドラマ視聴率上位作品の推移

今月は『ビューティフルライフ』最終回の話題に尽きるでしょう。最終回の視聴率は41.3%という、近年の民放の番組ではまずお目にかかることのない驚異的な記録に。最終回前までは32%前後で安定していただけに、40%超えはむしろ意外。最終回だけ観た人も多かった？ ちなみにこの数字は、1990年以降の民放の連続ドラマ中では『ひとつ屋根の下』（フジテレビ系）を抜いて史上最高。通算平均視聴率の32.3%も、『ラブ ジェネレーション』（同）を上回りトップ。今回の集計には最終回が間に合わなかった『～金八先生』ともども、"ドラマのTBS"が面目躍如のワンツーフィニッシュを達成。4月の新ドラマでは、他局の逆襲はあるか？

今月(先月)	番組名	平均視聴率	系列	日時
1 (1)	ビューティフルライフ	32.3%	TBS系	日 21:00～
2 (2)	3年B組金八先生	19.5%	TBS系	木 21:00～
3 (4)	お見合い結婚	16.9%	フジ系	火 21:00～
4 (6)	平成夫婦茶碗・ドケチの花道	16.5%	日テレ系	水 22:00～
5 (5)	はみだし刑事情熱系	16.3%	テレ朝系	水 21:00～
6 (3)	二千年の恋	16.0%	フジ系	月 21:00～
7 (7)	ブランド	15.7%	フジ系	木 22:00～
8 (8)	イマジン	13.4%	フジ系	火 22:00～
9 (9)	金曜日の恋人たちへ	13.0%	TBS系	金 22:00～
10 (10)	恋の神様	12.4%	TBS系	金 21:00～
11 (12)	京都迷宮案内	11.5%	テレ朝系	木 20:00～
12 (11)	モナリザの微笑	11.1%	フジ系	水 21:00～
13 (13)	バーチャルガール	10.1%	日テレ系	土 21:00～
14 (14)	恋愛中毒	9.4%	テレ朝系	木 21:00～
15 (15)	月下の棋士	8.9%	テレ朝系	月 20:00～

※第4クール（1/1～3/31）に4回以上の連続で放送されている連続ドラマ（時代劇除く）の平均視聴

片瀬那奈

Nana Katase

吹雪の中の撮影では、死ぬかと思って本気で叫んでましたね



昨年の『氷の世界』出演をはじめ、女優1年めとは思えない存在感を武器に、着実にステップアップしている片瀬那奈ちゃん。そんな彼女の女優2年めの最初を飾るドラマ『FLY～航空学園グラフィティ』は、パイロットを目指す男女8人の青春物語だ。

「私が演じる茜ちゃんは8人の中でもみんなを引っ張って行くようなタイプ。結構負けず嫌いで自分を持ってます。気持ちの表し方は違うんですけど、今まで演じた役の中では性格は一番私に近いかな？」

撮影は1月から3月という一番寒い時期に行われただけに、収録現場で一番大変だったのは寒さだったとか。

「中でも1話で、いきなり八ヶ岳で吹雪の中、ヘリから下ろされてサバイバル、みたいなシーンがあったんですよ。あのときは本当に死ぬかと思って、叫ぶシーンも本当にリアルに叫んでました（笑）」

そんなハードな撮影も、本誌が発売されるころには一段落。

「プライベートでは今は友だちとテニスに行ったり、とにかく外で体を動かしたいな。あとはゲームもすごく好きなんで、発売前からPS2が欲しくてしょうがなかったんですよ。でも、買っちゃったら本当にハマっちゃいそうなんで、今は我慢かな」

等身大の青春ドラマで、女優としての新境地に挑む那奈ちゃんの姿は必見だ！

「今回のドラマでは、大友康平さん演じる教官とみんなの絆がだんだん深まっていくところを見て欲しいです。それと、みんなの恋愛もすごく重要な要素なんです。ちょっと未熟っていうか飾ってない感じの恋愛は、きっと同世代の方にはわかってもらえるんじゃないかな、って思いますね」

●PROFILE

★'81年11月7日生まれ。東京都出身。身長172cm。モデルとしてデビュー後、旭化成の'99年水着キャンペーンガールなどで活躍。'99年3月にフジテレビ系『美少女H2』で女優デビュー。その後『天国のKiss』『氷の世界』などに出演。5月9日スタートのNHK総合『FLY～航空学園グラフィティ～』（23：00～、写真）には清水茜役でレギュラー出演する。CMは江崎グリコ『プリッツ』のほか、4月からはライオン『Ban』シリーズのCMにも出演している。



●PRESENT

★那奈ちゃんの直筆サイン入りポラロイド写真を3名にプレゼント。希望者は162ページの応募用の住所「MB・片瀬那奈サイン」係まで必ず官製はがきで応募を。5月7日消印有効。

PHOTO／HIDEKI HIROSE
STYLIST／HIROKO OKUDA
HAIR+MAKE／YOSHINORI SHIMOHASHI
TEXT／SHINYA AOSHIMA

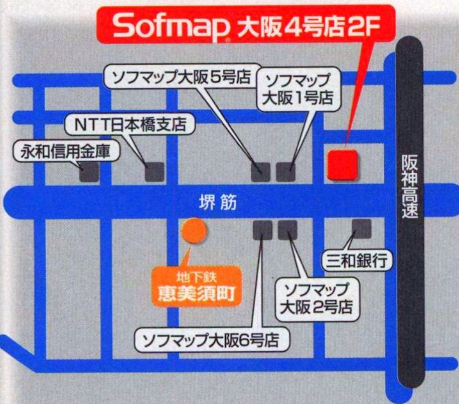
電撃王のホームページでは表紙の別バージョンの写真などを公開しているぞ。今すぐ下のURLへ！
http://www.mediaworks.co.jp/

お待たせしました!!

電撃屋 大阪&名古屋 OPEN!

電撃がプロモートするキャラクターグッズショップ
「**電撃屋**」が、ついに**大阪**と**名古屋**で3/25より営業開始!
電撃ならではの**オリジナル商品**や
入手困難だった**イベント専売品**などが、
東京以外でも購入できるようになりました。

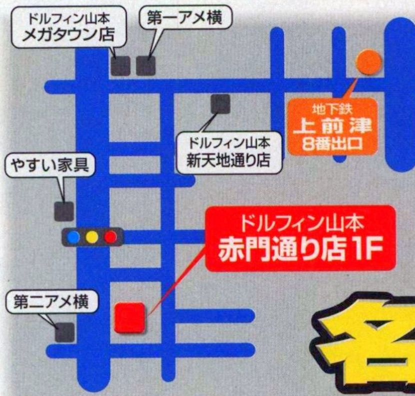
**「電撃屋」常設コーナーでは、超目玉商品を多数取り揃え、
みなさまのお越しを心よりお待ちしております!!**



電撃屋 大阪

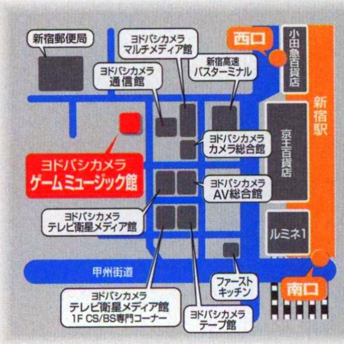
Sofmap
For The Computer Communication Age

大阪4号店2F
大阪府大阪市浪速区
日本橋5-6-22
ソフマップ4号店ビル
営業時間
平日 11:00〜20:00
日祝 10:00〜19:00
お問合せ先
TEL.06-6634-5820



**ドルフィン山本
赤門通り店 1F**
愛知県名古屋市中区大須
3-15-16水野ビル1F
営業時間
10:00〜19:00
お問合せ先
TEL.052-264-4149

電撃屋 名古屋



電撃屋 新宿

**ヨドバシカメラ
ゲーム・ミュージック館1F**
東京都新宿区西新宿1-11-1
営業時間
9:30〜21:00
お問合せ先
TEL.03-3346-1010

こんなレアな商品が キミの手に!!

『セラフィムコール』グッズ各種
『ポリタン』グッズ各種
『ストライダー飛竜1&2』
オフィシャルグッズ各種
『Sister Princess』
オリジナルグッズ各種
電撃屋限定
オリジナルテレカ 各種



イラスト／岩瀬さとみ



気がつくと朝まで作品をつくっていた。

高校3年生のころに、コンピュータで絵を描きたい……という強い衝動にかられ、DEAへ入学しました。1年のときにはプログラムについても勉強するのですが、友達に教わりながらなんとかついていきましたね。でもグラフィックの授業はデッサンも含めて非常におもしろかったです。特に3Dグラフィックの授業。作っていく課程が、今までに知らない世界だったので、夢中になりました。1年次の制作発表会では擬人化したカエルがチャンバラを行う3Dムービーを作って発表。企業の方から「言いたいことがよくわかる」と、結構評判でした。2年になると使用ソフトがLightWave3DからSoft-Image3Dへと変わり、高機能になった分、より3Dグラフィックに没頭しました。家などに持ち帰って作業をしていると、気がつくと朝になっていたことがありましたね。でも、それほど熱中したおかげでみごと就職先が決まったことを思えば、本当に良かったと思います。好きなことを熱中して、一生懸命やれば、道は開けてくるようです。

一流ゲームメーカー20社がつくったクリエイター養成スクールです。

資本参加企業一覧（50音順）

コンピュータに触ったことのない方でも安心です

ASCII 株式会社アスキー　ATLUS 株式会社アトラス　ENIX　CAPCOM　KOEI　COMPILE　SQUARE　SEGA　SONY COMPUTER ENTERTAINMENT　キャッチ・ザ・ハート TAITO
T&E SOFT　TECMO　namco　Nintendo　HUDSON　BANDAI　BANPRESTO　マイクロキャビン　Microsoft　MEDIAWORKS

DEAは一流ゲーム企業20社の出資によってできた学校です。ですからゲーム業界の最新情報や、最新の技術に絶えず触れることができます。また、就職に関しても太いパイプで業界と通じていますので、資本参加企業も含め計70社以上に卒業生を送りこんでいます。あとはあなたのやる気次第。有意義な学生時代をどうぞ…。

ゲームクリエイターになりませんか？

自分の創造したゲームを他人がプレイして感動したり、悔しがったりする…ゲームクリエイターは、とってもやりがいのある、素晴らしい職業です。右のような作品をあなたも作ってみませんか？皆、コンピュータ未経験で本校に入学した方ばかりです。スタート地点は一緒ですよ。

▶学生作品



★一流の講師陣（実務経験豊富）
ゲーム業界の有名なクリエイターの方々や、各分野の著名人から、最新の講義を受けられます。発想力養成やゲーム制作のウラ側など貴重な講義が体験できます。

★卒業生は計70社以上に就職！（資本参加企業含む）
マスターコースへ進学する方以外の卒業生で就職を希望される方は、ほぼ全員がゲーム関連の会社へ就職しています。資本参加企業以外にも多数の開発プロダクションや出版社等へ就職が可能です。

★就職活動を全面的にサポート
面接から作品プレゼンテーションまで独自の就職指導の他、ゲーム会社の方が本校に来て会社説明会を開いたりします。制作発表会（年1回開催）で内定がでる生徒も多数います。

■ゲームクリエイター養成科

●グラフィックデザインコース	2年制と3年制コースがあります	ゲームで必要な2D、3Dグラフィックスを作成する能力が身につきます
●プログラムエキスパートコース	2年制と3年制コースがあります	どんなゲームでもプログラミングできる幅広く実践的な能力が身につきます
●マスターコース	2.3年修了後希望者のみ1年制	開発実機を使い、お店に並ぶ商品を企画から完成まで、すべて実体験します

もっと本当のDEAが良くわかる『学校案内2000』&ビデオを無料にて差しあげています！
以下の方法で直接ご請求ください。

TEL **03(5330)2870**
メール **shiryo@d-e-a.co.jp**
ホームページ **http://www.d-e-a.co.jp**
ハガキ **★資料請求は、**右下資料請求券をコピーして官製はがきに貼り、1.郵便番号2.住所3.氏名4.年齢5.学校・学年6.電話番号をご記入のうえ本校までお申し込みください。

★DEAが詳しくわかる学校説明会！
4/23（日）、**5/28**（日）
※いずれも14:00から本校にて
※事前にTELまたはHPよりご連絡ください。
※校内見学や学生作品展示、質問タイムなどもあります。お気軽にお越しください。

資料請求券
電撃王
4/8



デジタル エンタテインメント アカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル TEL.03-5330-2870 http://www.d-e-a.co.jp

電撃 読者アンケート&プレゼント

残念ながらPS2プレゼントにハズレてしまった方。元気を出して、今月号のプレゼントに応募してみてね。

01『聖霊機ライブレード』



PS ◀ロボットS・RPGと恋愛AVG要素がたっぷりつまった欲張りな一本。 2名

02『SIMPLE1500シリーズ VOL.22 THEプロレス』



PS ◀定番の人気シリーズ。白熱のバトルに期待大。提供：D3パブリッシャー 3名

03『レイクマスターズPRO Dreamcast plus!』



DC ◀本格的バスフィッシングゲームの決定版が、DCで登場！ 提供：ダズ 3名

04『ロボットポンコッツ ムーンバージョン』



GB ◀すべてのロボポンがそろうぞ。N64とのリンクも可能だ。提供：ハドソン 2名

05『ヴァルキリープロファイル』フェザーアクセサリー



◀ソフトの予約特典だった貴重なグッズ。提供：エニックス 2名

06 文明生物考古学への招待



◀マジメ（？）なシーマン育成オフィシャルガイドです。提供：セガ 10名

07 小説「ファーランドオデッセイ ～伝説を継ぐ者～」



◀人気ゲームの小説版。ひかゆ氏による描き下ろしも満載！提供：KSS 2名

08『THRASHER SK8』サウンドトラック アナログ盤



◀クールな名曲が満載のレコード。提供：ウェップシステム 2名

09 パーフェクトプラス ケーキスティック



◀新発売のバランス栄養食品を、10箱セットにして。提供：明治製菓(株) 5名

10『INNOCENTな天使たち』



W98・95 ◀女の子と協力し、学園の裏で蔓延している不穏な噂の真相を探れ！ 提供：for 2名

11『LARENTIA ～熱情の都～』



W98・95 ◀傭兵としての腕を磨きながら、カワイイ女の子と仲良くなろう。提供：にくきゅう 3名

12『D ～その景色の向こう側～』



W98・95 ◀未来に起こる惨劇を、きみは回避することができるだろうか？ 提供：Pure Platinum 1名

13『虹色妖女』下敷きセット



◀A4サイズの下敷き3枚セット。提供：STUDIO B-ROOM 5名

14『眠れる森のお姫さま』&『Rumble ～バンカラ夜叉姫～』ポストカード



◀2枚セットで。提供：ペンギンワークス 5名

電撃姫プチのプレゼント!!

ソフトの応募は、18歳以上の方に限ります。

ポスタープレゼント!!

15『魔法少女大作戦 あつめて☆ミール』
提供：南風楼



5名

16『声優グランプリ Digital Photo Album 卒業 ～山本麻里安～』
提供：オプトコミュニケーションズ



10名

17『Phantom PHANTOM OF INFERNO』
提供：ニトロプラス



10名 10名

18『さくらんぼステーション』
提供：Mer Rouge



19 ポスター大入り福袋

秘

◀その名のとおり、たくさんのポスターを詰めこみました。なかにはレアものも……!? 3名

PLAY STATION2当選者発表

北海道／高橋知子　北海道／種那場祐二　青森県／前田真紀　岩手県／山内千春　秋田県／石田リサ　秋田県／佐々木瞳　山形県／丹野英太郎　福島県／関高志　福島県／比佐志津子　栃木県／深谷達宏　茨城県／為我井孝洋　埼玉県／小田野育美　埼玉県／瀬山光記　千葉県／山田有香子　東京都／高澤晋吾　東京都／御林方宜　神奈川県／左達博行　山梨県／望月望　新潟県／小野塚綾　富山県／西村忠優　石川県／澤山慎伍　石川県／灰田真央　福井県／松岡健士　岐阜県／中島孝志　岐阜県／前田千鶴　静岡県／浅井浩　静岡県／北川昭代　愛知県／伊里隆裕　愛知県／瀬辺知則　大阪府／中本まゆみ　大阪府／橋本貴吉　大阪府／宮里七穂　和歌山県／清水祐馬　島根県／橋本さやか　鳥取県／森井大輔　広島県／音丸格　広島県／吉岡千香　徳島県／佐藤秀明　香川県／藤村保幸　高知県／甲藤晴大　高知県／畑中裕次郎　福岡県／八重野有希　福岡県／坂口智昭　長崎県／中川紀幸　熊本県／井上裕二　大分県／研秀典　宮崎県／黒岩享俊　宮崎県／小屋照継　鹿児島県／関田潤　沖縄県／神谷嘉純　（敬称略）

※PS２の発送は、４月中を予定しています。

アンケート要項

1 130ページの中で、希望するプレゼントの番号をひとつだけ記入してください。

2 あなたの性別を教えてください。
⓪①男⓪②女

3 あなたの年齢と学年・職業を教えてください。
⓪①小学生以下⓪②中1⓪③中2⓪④中3⓪⑤高1⓪⑥高2⓪⑦高3⓪⑧短大・専門学校生⓪⑨大学・大学院生⑩予備校生・浪人⑪会社員⑫アルバイト⑬無職⑭主婦⑮その他

4 今月号の表紙はいかがでしたか？
⓪①最高⓪②良い⓪③普通⓪④悪い⓪⑤最悪

5 今月号の価格はどう思いますか？
⓪①高い⓪②やや高い⓪③普通⓪④安い

6 今月の『電撃王』をいつ買いましたか？
⓪①8日⓪②8日より前⓪③8日〜14日⓪④15日以降

7『電撃王』を買うのは
⓪①毎月⓪②ときどき⓪③初めて

8 **7**で⓪③と答えた方、あなたは何を見て『電撃王』を買おうと思いましたか。
⓪①書店の店頭で⓪②他の電撃の雑誌の広告で⓪③電撃以外の本・雑誌の広告で⓪④ラジオで聞いて⓪⑤友人・知人から聞いて⓪⑥その他

9『電撃王』の購入場所を教えてください。
⓪①書店⓪②コンビニ⓪③ゲームショップ⓪④キオスク⓪⑤その他

10 あなたはゲーム雑誌を購入する際に何をいちばん重視しますか。ひとつ選んでください。
⓪①表紙⓪②購入予定のソフトの情報量⓪③購入したソフトの情報量⓪④紹介しているソフトの数⓪⑤新作情報⓪⑥レビュー⓪⑦連載コーナー⓪⑧業界情報・ニュース⓪⑨付録⑩その他

11 今月号は、どの記事が読みたくて買いましたか？ 表Iからひとつだけ選んでください。

12 今月号で良かった記事を表Iから3つまで選んでください。（**11**と重複回答可）

13 今月号でつまらなかった記事を表Iからひとつだけ選んでください。

14 いちばん最近購入したゲームソフトのタイトル及び機種をひとつ書いてください。

15 **14**のソフトはどこで購入しましたか。
⓪①ゲームショップ・専門店⓪②カメラ等の大型ディスカウント店⓪③コンビニ⓪④スーパー・百貨店（ダイエー、ジャスコ、トイザラス等）⓪⑤おもちゃ店

16 **14**のソフトを購入する際に、いちばん参考にしたのは何ですか。ひとつ選んでください。
⓪①TVCM⓪②雑誌の記事⓪③雑誌の広告⓪④店頭デモ⓪⑤店頭チラシ⓪⑥イベント⓪⑦友だちの情報⓪⑧その他

17 **14**のゲームを攻略する際に、何を参考にしましたか。ひとつ選んでください。
⓪①電撃の攻略本⓪②電撃以外の攻略本⓪③電撃のゲーム専門誌⓪④電撃以外のゲーム専門誌⓪⑤何も参考にしなかった

18 あなたは1年間に何本ゲームソフトを買いますか。
⓪①ほとんど買わない⓪②1〜3本程度⓪③5〜8本程度⓪④10〜15本程度⓪⑤20本以上

19 10〜17ページのNEW SOFT EXPRESSのなかで、いちばん良かった記事をひとつだけ選んでください。
⓪①FINAL FANTASY Ⅸ⓪②Ring of Red(仮)⓪③東京魔人学園 外法帖⓪④エルドラドゲート

20 68〜74ページのスーパーゲームピックアップのなかで、いちばん良かった記事をひとつだけ選んでください。
⓪①ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの⓪②ロックマン DASH2 〜エピソード2 大いなる遺産〜⓪③ゼルダの伝説 ムジュラの仮面⓪④ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION⓪⑤MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes⓪⑥ドラカン オーダー オブ ザ フレイム 〜炎の騎士団〜 完全日本語版⓪⑦スター・ウォーズ レーサー アーケード

21 表IIのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、あなたが持っている機種はなんですか。（マークシート方式になっています。持っている機種の番号部分のみを塗りつぶしてください）

22 表IIのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、使用頻度が高い順に3つ選び番号を記入してください。

23 表IIのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、次に買いたいものの番号を記入してください。

24 あなたが今までプレイした中で、好きなゲームを5つ書いてください。（機種名は表IIの番号を記入してください）

25 発売前のゲームソフトの中で、あなたの欲しいソフトタイトルと、その機種名を書いてください。（機種名は表IIの番号を記入してください）

26 4月〜7月中に発売予定のソフトの中で、ジャンル別ゲームレビューに取り上げてほしいソフトタイトルと、その機種名を3つあげてください。（機種名は表IIの番号を記入してください）

27『電撃王』以外で、なるべく毎号買うようにしているゲーム雑誌をふたつまで書いてください。

28 PS2を持っている方にお聞きします。
①PS2をどのように使っていますか？ ひとつ選んでください。
⓪①PSソフトで遊ぶため⓪②PS2ソフトで遊ぶため⓪③DVDソフトを見るため
②PS2ソフトを何本持っていますか？（※）
③PS2のどんな機能を気に入っていますか？ 自由に記入してください。

29『電撃姫』を購入していますか？
⓪①毎号購入している⓪②ときどき購入している⓪③購入していない

30 5月末発売予定の『玉姫電箱』を買いますか？
⓪①絶対買う⓪②2000円以内なら買う⓪③内容しだいで買う⓪④買う予定はない

表 I

⓪①NEW SOFT EXPRESS
⓪②NEWS COLLECTORS
⓪③PS2は何を変えた!?
⓪④誰も知らないドラゴンクエストⅦ
⓪⑤MOBILE GAME TIMES
⓪⑥メイドインドリーム
⓪⑦ゲーム広告の仕掛人
⓪⑧お水の花道
⓪⑨テクニカルテキスト
⑩岡本吉起の気になるアソコ・シブサワ・コウ
⑪スーパーゲームピックアップ
⑫リクエストレビュー
⑬ギャンブル番長
⑭スーパーヒットチャート
⑮読者人気ランキングコング
⑯叫ぶ!!読者の会DX
⑰ゲームの奴隷
⑱新作王・パソコン
⑲ プレイステーション
⑳ ドリームキャスト
㉑ NINTENDO64
㉒ アーケード
㉓ゲーム業界フロントライン・バンダイ
㉔メディアブラウズ
㉕最強のパソコン
㉖電撃書評
㉗電撃姫プチ
㉘新作予定表

表 II

51パソコン
52プレイステーション
53NINTENDO64
54ドリームキャスト
55サターン
56スーパーファミコン
57ゲームボーイ
58ゲームボーイカラー
59ワンダースワン
60ネオジオポケット（カラー含む）
61ポケットステーション
62ビジュアルメモリ
63プレイステーション2

応募のきまり

●アンケートに答え、P.130〜131にあるとじこみハガキで応募してください。
●記入は黒のボールペンか、BまたはHBの鉛筆でていねいに書いてください。
●数字は1マスにひとつの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「1」や「4」のように明確に書いてください。「1」はただの棒線で、「4」は上を空けるようにしてください。（数字の記入例を参照してください）
●答えられない問題など、無回答の場合は必ず00と記入してください。
●数字の記入例
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
●締め切り及び発表
締め切りは、5月7日（当日消印有効）。発表は、『電撃王』7月号（6月8日発売）にて行います。

3月号プレゼント当選者

●天国から来た男：富山県／田村正和　他2名
●ファーランドサーガ：愛媛県／高須賀数磨　他1名
●國府田マリ子のGM：岐阜県／木村祐司　他2名
●女の子どうし：大阪府／里中豊　埼玉県／荒川睦
●星のピアス：愛媛県／玉岡憲将　北海道／大屋根孝行
●NHL Blades of Steel 2000：茨城県／坂本岳大　他2名
●サイキックフォース2：福島県／菊池晃一　他2名
●アディのおくりもの体験版：広島県／植野和昭　他9名
●ナムコカレンダー：新潟県／本田裕市郎　静岡県／戸井口精　埼玉県／山口遼　大分県／上條正喜　他16名
●SNKカレンダー：千葉県／印東利之　他4名
●シーバスクリアファイル：東京都／秋庭茂　他1名
●悠久幻想曲＆DEVICEREIGNポストカード：秋田県／中嶋琢　三重県／阿部直樹　埼玉県／油谷信吾　他2名
●どこでもハムスターシール＆ポストカード：宮城県／相澤将人　愛知県／森明美　沖縄県／久高幸智　他7名
●ブービーぼー人形：神奈川県／安彦浩光　他1名
●國府田マリ子ポスター：福井県／木村直樹　鳥取県／岩間栄治　福岡県／塩崎幸生　香川県／上杉岳司　他6名
●センチメンタルグラフティポスター：福島県／近内真人　佐賀県／栗崎洋次　熊本県／立山保晴　他7名
●ぽけかのポスター：山形県／斉藤麗良　他9名
●ポリタンストラップ：徳島県／大北康夫　島根県／飯塚洋平　鹿児島県／福森雄二　他47名（敬称略）

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※記入の仕方：1本ならば01、10本ならば10と記入してください



最強のパソコン

携帯プレーヤーやカーオーディオの世界にも対応製品が広がり、今年になって一気に火がついた印象のある「MP3」形式の音楽データ。今回は、MP3データを作って楽しむための基本的な部分をしっかり解説してみよう。

今月のテーマ

これから始める人のためのMP3入門

パソコンを自分だけの音楽センターにするMP3

'99年の半ばくらいから、広く一般にも知られるようになった「MP３」という言葉。これは音声データを、音質をほとんど落とさないまま、もとの10分の１程度にコンパクトにする圧縮技術だ。具体的に必要容量をあげて説明しよう。

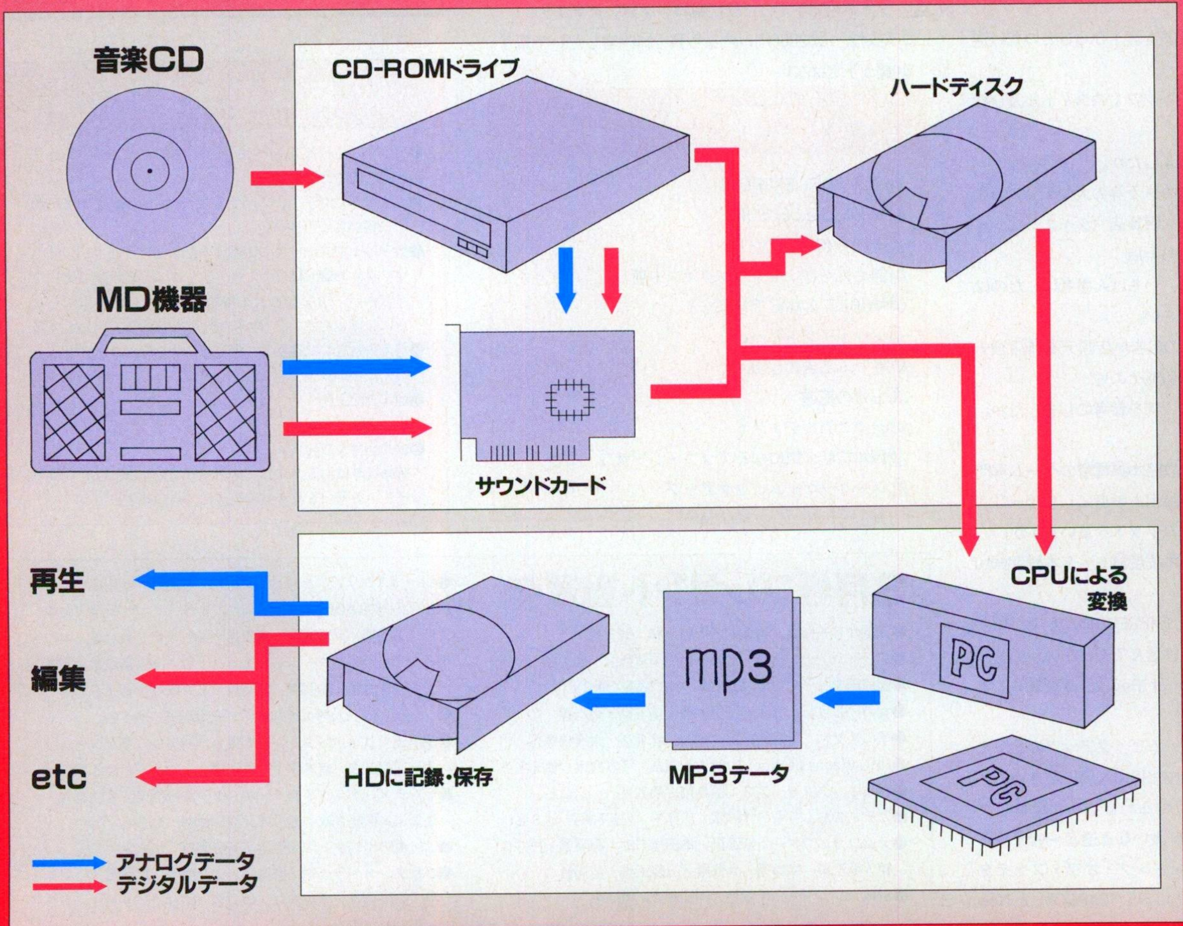
４分のCDの曲をそのままデジタル録音すると、40MBくらいになる。MP３なら、これを４MBほどに圧縮できるのだ。40MBのデータともなると、ネットで送ったり、メモリに記憶したりするのはかなり大変だが、４MBならば扱いは楽になる。このため、音楽をネットで配信する手段として、あるいは携帯用音楽プレーヤーの基本技術として、注目を浴びているわけだ。

すでに'98年ころからパソコンユーザーのあいだでMP３のブームは始まっていた。もっとも、当初は音楽ソース、加工用プログラムともにアンダーグラウンドな雰囲気があったのも確か。しかし、違法なソースはネット上から激減し、ライセンス問題のないソフトが有料・無料を問わず手に入るようになったことで、すでにMP３技術は市民権を獲得しているのだ。

さて、現在MP３が広く用いられている用途は、ネットでの音楽配信ではなく、「手持ちのCDやMDの音楽ソースを変換する」ことだ。音楽ソースをMP３化しておけば、パソコンのHDにMP３化した曲データを溜めておき、ディスクの入れ替えなしにいろいろな曲を聴くことができる。携帯用MP３プレーヤーやサブノートPCにデータ転送すれば、外出時にも楽しめる、というわけだ。

こんな広がりをしているMP３データを、自分で作るための基本的な手順を、下の図に示した。最近は、こうした知識なしに楽しめるソフトが主流だけれど、仕組みをしっかりわかっておけば、音質をもっと上げたい、もっと便利に使いたいというニーズにも対応できるのだ。

音楽ソースからMP3データを作成するときの流れ



CDやMDなどには、それぞれ独自のデジタル形式で音が記録されている。MP３データを作るときには、まず、これらのソースからデータを取り出し、パソコンで扱える音声データ形式に一度変換する。そのデータを、さらにMP３形式に再変換することになる。この手順の前半は「取り込み」（CDが対象の場合には、「リッピング」ということも）、後半は「エンコーディング」と呼ばれる。なお、ふたつの作業を別々のソフトで行うときには、取り込んだデータをHDに、一度Wave形式のデータとして記録する必要があり、アルバム１枚を変換したいときなどは、数百MBの作業領域が必要になる。

取り込みは、デジタルな形のまま行うのが基本。音質が劣化しないし、CDからの取り込みの場合、演奏時間よりも短い時間で転送が行えるからだ。

エンコーディングは、CPUにかなり重い負担がかかる処理だ。ソフトや設定、CPUの能力などによっては実演奏時間よりもずっと長い時間がかかる。MMX PentiumクラスのCPUが、実用的な最低限だろう。高速なCPUを使えば、処理時間はずっと短くなる。

市販のエンコードソフトを使えばデータ作成はカンタン

MP３の普及が始まったころは、取り込みとエンコーディングは、別々に作業する必要があった。しかし現在の市販ソフトの多くでは、１度の操作で両方の処理が行える。そうしたソフトの一例として、『MP３　BeatJam』（開発：デジオン、開発・販売：ジャストシステム、標準価格：4,800円［税別］）を紹介しよう。

このソフトの特色は、取り込み元の音楽ソースをCDに限定しているかわり、シンプルな操作を実現していること。とくに、MP３データ作成、再生リストの作成、そして演奏が、一体化した操作感で、わかりやすく行えるのがよい。たとえば、CD全体をエンコーディングしたいときには、CDをセットして録音用画面を呼び出し、「Start」ボタンを押すだけ。もちろん、曲名などのデータを入力することもできるし、CDDB（下参照）に登録されているデータなら、インターネットを介して、ボタンひとつでダウンロードできる。非常に単純で、操作に迷うことがほとんどないのだ。

エンコーディングのエンジンには、音質の高さで定評のあるドイツのFraunhofer IIS社のものを採用している。エンコーディングの速度も速い部類に入り、バランスの良い作りになっている。さらに価格も安く、これからMP３を体験しようとしている人に、強くお勧めできる製品で、ショップでも人気は高いようだ。

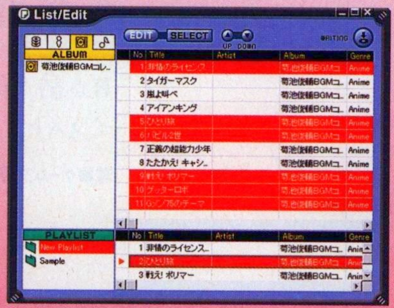
最新の市販MP３ソフトは、このほかにも、手軽に使えるものや、より高い音質や機能を追求したものなどが、多数登場している。MP３で、パソコンに新しい魅力を見つけてみよう。



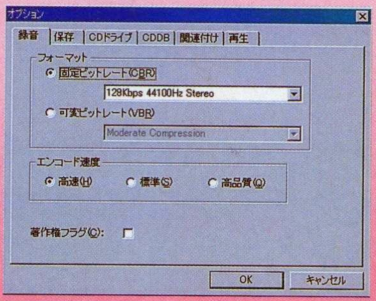
▲メインのウィンドウはごく小さく、再生のコントロールパネルを兼ねている。右端・中央のボタンを押すと、録音や再生リスト編集の機能を呼び出すボタンが現れるのだ。



◀録音設定の画面。曲名はここでは英字だけだが、もちろん日本語入力も可能。



◀再生リストの画面。複数のアルバムから好きな曲を選んでリストを作ることも可能。



◀音質設定など、音やデータにさらにこだわりたい人のために、細かい設定も可能なようになっている。

CDデータベースサイト「CDDB」とは？

MP３データには、曲名やアーティスト名などを埋め込むことができる。しかし、CDの曲名などをいちいち入れていくのは大変だ。そんな人に便利なのが、アメリカの「CDDB」というサイト。曲の長さなどからCDを判別し、自動的に曲名などを補ってくれる。日本語文字に対応していないのが残念だが、ほとんどの市販MP３ソフトで利用可能だ。



再生だけならWindows Media PlayerでOK

インターネット上で、著作権上の問題がないMP３データを見つけることもできる。こうした曲を聴くのなら、Win98の最新版に付属する「Windows Media Player」でも十分。アルバムを扱う機能はないが、単独の曲データは再生できるのだ。



▲このタイプのプレーヤーを持っていないなら、マイクロソフトからダウンロードして入手することもできる。

さらに深く知りたい人のための追加情報

●MP３
正式には「MPEG１ Audio Layer-３」。動画圧縮のために定められたMPEG１規格（ビデオCDなどで利用されている）に、音声を添えるための規格なのだ。「MPEG３」の略ではないのでご注意を。

●データ容量について
メディアに記録できるデータの量の目安として、パソコンやデジカメ用の大容量メモリカードが数十MB、最近のパソコンのHDが数千MBから２万MBくらい。１曲が数MBという容量なら、大容量のメモリカードにはCD１枚分くらいが入るし、HDの容量の１割も使えば、CD数10枚分が入る。現在の記憶装置の状況にうまくマッチした容量なのだ。

●リッピング、エンコーディング
英字で書けばRippingとEncoding。「Rip」は「切り裂く」という意味で、CDの中のデータを１曲ずつ取り出す、ということから。「Encode」とは「コード」（ある決まりによって作られた暗号のようなデータ）を作る、という意味だ。

●CDとMDの音楽データ
CDのデータは、非常に高い周波数を切り捨てているものの、原則的には無圧縮＝原音のまま。一方、MDのデータは、人間に感知されにくいデータを省略して圧縮されたもの。じつはMP３も、これに似た方法で圧縮を行っていて、だからこそ高い圧縮率が実現できている。しかし、両者の方式は細部では大きく異なるので、単純にMDからのデータをMP３に移すことはできないのだ。

●デジタルにデータを取り込む条件
CDの場合、CD-ROMドライブの作りによって決まる。最近のパソコンの内蔵ドライブならば、DVD-ROMドライブなども含めて、まず大丈夫。一方、MDからデジタルでデータを取り込むには、デジタル入力端子をパソコン本体か、サウンドカードが備えていることが必要。最近ではこうした事情から、デジタル端子を持ったサウンドカード（数千円～２万円程度）が人気だ。

●エンコーディングにかかる時間
たとえばAthlonやPentiumⅢといった、SIMD-FP命令（１度に複数の浮動小数点演算を行う命令）に対応したCPUの高速なものと、対応ソフトとを組み合わせると、実演奏時間の１割程度でエンコーディングできる場合もある。一方、100MHz程度のPentiumと、遅い部類のソフトの組み合わせでは、実時間の数倍かかることもある。ただし、時間はHDやCDの速度、音質に関する設定（次の項目を参照）などによっても大きく変わってくる。

●音質にかかわる設定
このページにある「MP３　BeatJam」の設定画面の中に「ビットレート」という言葉が出てくる。これが、MP３の音質に大きくかかわる要素だ。エンコーディングのしかたにも大きく影響は受けるのだが、量的な要素として重要なのだ。
CDやMP３などのデジタル音楽データ形式では、非常に細かい時間ごとに、音の強さを記録していく。ここで、時間の刻み方をどのくらい細かくするか、音の大きさを何段階に表すかで、微細な表現の忠実さが決まってくるのだ。写真に出ている「128Kbps・44100Hz」という設定は標準的なもので、これでCDに近い音質が得られる、とされている。１分で１MBというデータ量も、この設定のときのものだ。しかし、160Kbpsまで上げないとダメだという人や、逆に96Kbps程度でも十分という人もいて、個人によって評価は分かれる。

感想・お便り大募集中！

このコーナーへのリクエスト、質問はこちらへどうぞ。

〈ハガキ〉〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京ＹＷＣＡ会館６Ｆ　メディアワークス　電撃王編集部「最強のパソコン」係

〈e-mail〉onoda@mediaworks.co.jp

電撃書評⑤

〜この本をお薦めする理由（わけ）〜



幻想のアルテミス
迷宮の少女

著◎岳 峰生
イラスト◎猫 有馬

電撃ゲーム文庫／メディアワークス刊 価格◎640円［税別］

原作の持つ魅力を小説で再現

トップ・アイドルや名女優を多数輩出してきた生駒アクトレス・スクールで、奇妙な事件が発生。主人公の私立探偵・日下部恭一は、理事長の姪である生駒良子から依頼を受けて調査に乗り出す。だが、事件の容疑者として浮かび上がってきたのは、恭一のことを兄のように慕う天才子役・姫島萌だった。舞台『グロリアス・ファミリー』の主演に抜擢された彼女がなぜ!? 萌の潔白を信じて調査を進める恭一だが、やがて意外な事実が明らかになっていく……。

本書はPSで好評を博したAVG『幻想のアルテミス』のノベライズであり、PS版の続編・あるいは後日譚といった内容。日下部恭一をはじめファンには馴染みの顔がそろい、PS版と同じ生駒アクトレス・スクールを舞台に、まったく新しいストーリーが展開していく。

本書を一読して、まず印象に残ったのが、PS版でも話題となった個性的なキャラクターたちが、生き生きと描かれている点。恭一と良子の名コンビ（？）ぶりも健在だし、出番は決して多くないものの、三香原さらさや国栖みこと、生駒江里子らもそれぞれに〝良い味〟を出しながら、物語を彩っている。また、PS版のキャラクターデザインを手がけた猫有馬氏のイラストが、いちだんと雰囲気を盛り上げている。

もちろんキャラクターの魅力だけでなく、ストーリーも秀逸。いかにもいわくありげなプロローグから一気に世界へと引き込み、ドキドキする展開を楽しませてくれる。また、クライマックスでは思わず〝ホロリ〟とさせられる場面も用意され、飽きさせない。魅力的なキャラクターと起伏に富んだストーリーには、PS版をプレイした人はもちろん、未体験の人もきっとハマるはず。そして、読了後はきっとPS版を手にとってみたくなることだろう。

なお、巻末にはゲーム版の原案＆シナリオを担当した村上しんや氏のインタビューを掲載。PS版の制作秘話がたっぷり語られており、こちらもファンには見逃せないところだ。

（本誌ライター・S）

今月の新刊



幻想水滸伝 ソウルイーター〈下〉

著◎堀 慎二郎
監修◎幻想水滸伝チーム（KCE東京）
イラスト◎河野 純子（KCE東京）
電撃ゲーム文庫／メディアワークス刊
価格◎580円［税別］

テイルに降りかかった数々の不幸は、ソウルイーターの呪いなのか!? 紋章の謎を追い、テイルらはロリマー地方へと足を踏み入れるが、そこはアンデッドモンスターたちが巣食う土地だった。奴らを一掃するためには特別な武器が必要だと知り、テイルたちは〝紋章の洞窟〟を訪れる。そこでテイルが目にしたものとは……。



デュアン・サーク⑥ 銀ねず城の黒騎士団〈下〉

著◎深沢 美潮
イラスト◎おときた たかお
電撃文庫／メディアワークス刊
価格◎530円［税別］

国王と重臣の仲たがいから政情不安に陥ったオルランド国。王子チャールズの身を案じたアニエスに頼まれ、当国を訪れたデュアン一行だったが、デュアンとオルバは王直属の家臣・黒騎士団に逮捕されてしまう。一方アニエスは、城に封印されていた魔王が解き放たれたと、王子から相談を受ける。そして同じ頃、重臣の一勢が城に攻め込んできた……。



リングテイル 勝ち戦の君

著◎円山 夢久
イラスト◎山村 路
電撃文庫／メディアワークス刊
価格◎550円［税別］

魔道師たちが幻影を描き、ひとつ目の獣が跋扈する国「九都市」。ここは今、都市の命運を賭した戦のさなかだった。魔道師見習いのマーニは、師匠である魔道師フィンダルとともに王の軍に加わるが、戦況は苦しい。この戦況を打開すべく、王はついに伝説の騎士「勝ち戦の君」の召還を決意するが……。第6回電撃ゲーム小説大賞（大賞）受賞作。

大好評の4月生に続き、入学希望者の要望に応えて

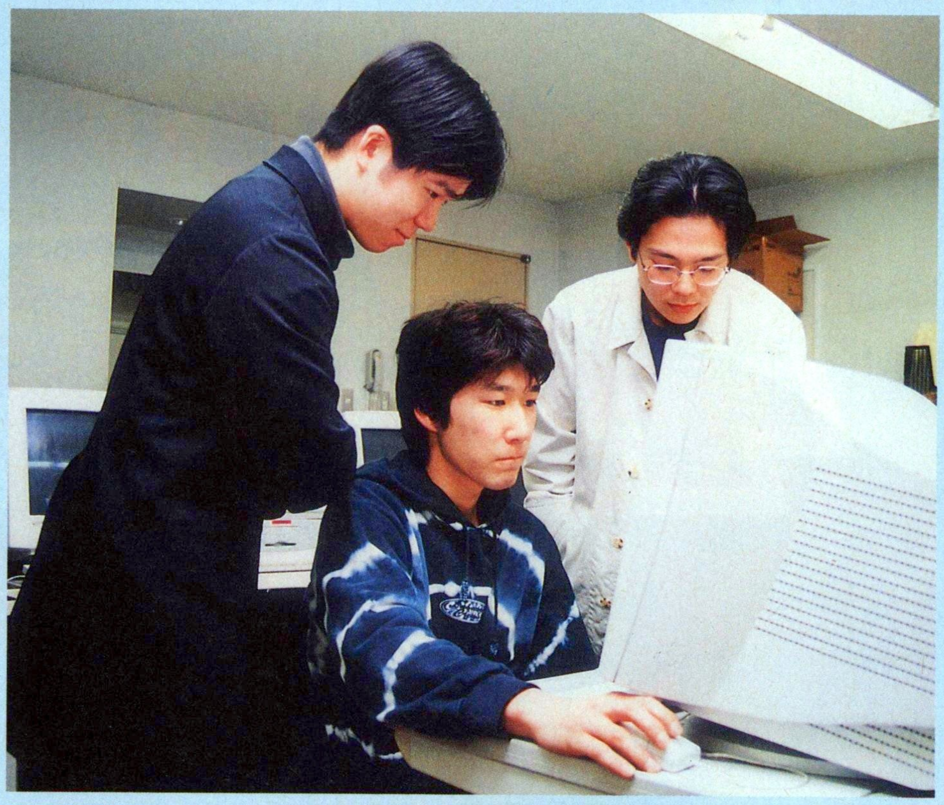
特別5月生願書受付中



この募集では、勉強する意欲がありながら4月にスタートできなかった方々を、特別5月生として受け付けるものです。

定員は各科とも若干名ですので、お申し込みはお早めに。

授業開始は5月19日からとなります。



初心者が卒業時にはGデザイナーとして就職

初心者でも自分の好きなことなら、目標達成までがんばれます。2年間の在学中に、現場をよく知っている経験豊かな先生のきめ細かな指導で、就職するための技術を修得できます。

さらに学費軽減！入学時費用56万円でOK!!

学院では平成12年度入学生から、学費を大幅に値下げしました。今まで108万円の学費を84万円に、2年次の学費も90万円を66万円にしました。入学時の費用も56万円となります。

毎月6276円で学べる教育ローンが大評判

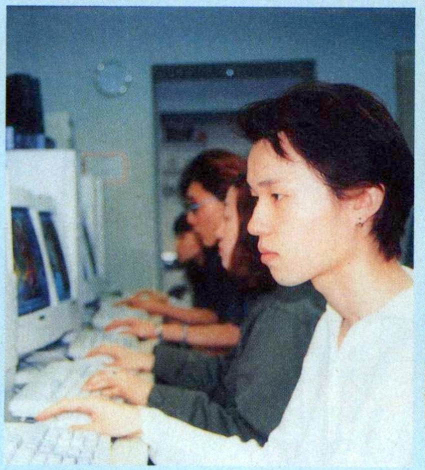
本学院が提携する「さくら銀行教育ローン」を利用すると、毎月6276円で学べます。この教育ローンは ①入学生の保護者を対象にし ②融資金額も500万円まで ③融資期間7〜14年と有利です。(例・80万円の学費借入の場合、14年間返済で毎月6276円)借入れも容易なので毎年利用者も急増しています。

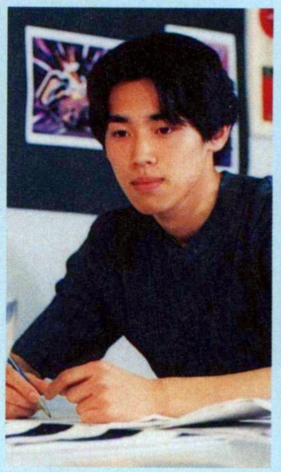
見逃せないぞ！これが12年度入学生の特典だ

1. 108万円を84万円に！年間学費の軽減実施！
2. 学院奨学金制度。入学生に3〜12万円支給
3. 生徒数増加で設備拡充。最新マシンで実習
4. 就職先企業の採用担当者出席の就職説明会
5. 業界に精通している講師の拡充と担任制度
6. 自分が得意な学科を選べる選択授業の充実
7. 自主制作のため教室は午後7時頃まで開放

体験入学&学院見学!!

体験入学の日程は3月18日、4月22日、5月13日の土曜日午後1時から。学院見学と入学相談は毎日実施中。電話で予約し来校下さい。







■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

特別5月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき(住所・氏名・年令・電話番号明記)か、電話で上記まで(無料)


情報先取り！
キャラアニNEWS
アニメ＆ゲーム最新ニュース、
日替わりコラムを毎日配信！
データ充実！
キャラアニ LIBRARY
アニメ＆ゲーム新作予定表 他、
知りたいデータがすぐわかる！
聖域誕生！
キャラアニ
chara-ani .com
http://www.chara-ani.com
アニメ、ゲーム、コミック、ホビー
すべてが詰まった総合サイト。
欲しいグッズが、
思い通りに手に入る！
堂々開店！
キャラアニ
SHOP
アニメ・コミック・ゲーム・ホビーの
最新グッズが勢揃い！
㊒商店、電撃屋、アニメイトで扱っている最新グッズ、人気グッズをフルラインナップ。東京ゲームショウに行けなかった人も心配ご無用。欲しいグッズがここでも手に入ります。さらにキャラアニオリジナルグッズも続々企画中。品揃えはますます膨らんでいきます。
ファン垂涎！あの人気タイトルの逸品が！
●機動戦艦ナデシコ　●新世紀エヴァンゲリオン
●魔術士オーフェン　●シスタープリンセス
●ゲートキーパーズ　●ブギーポップは笑わない
●悠久幻想曲　他
ポスターやテレカはもちろん、ジグレ、ジッポーライター、タペストリー、さらにはコスチュームなどなど、各種人気タイトルの様々なグッズを満載。今すぐキャラアニSHOPへアクセスしよう！
キャラアニオリジナル特典に注目！
話題の最新ゲーム
PS版
ハッピィサルベージ
予約受付中！発売：(株)メディアワークス
今すぐキャラアニで予約を。
『ブギーポップは笑わない』(電撃文庫刊)
最新グッズもラインナップ！
株式会社キャラクター・アンド・アニメ・ドット・コム
©GONZO・角川書店／GKプロジェクト　©1999 角川書店／ESP　©上遠野浩平・緒方剛志／メディアワークス　©1999 Starlight Marry／Media Works Inc.　©2000 スタジオコミックス・メディアワークス


さぁ！
ガンガンいくわよ♥
がんばりますぅ
THE GAME
GAINAX
CHALLENGERS

電撃文庫

4月の新刊 4月10日発売!

これは超おバカなラブコメディかもしれない…。

九官鳥刑事（デカ）

明日は我が身の九官鳥

阿智太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞＜銀賞＞受賞作家） イラスト／スズキユカ（第6回電撃ゲームイラスト大賞＜金賞＞受賞作家）

定価:本体550円+税

好評発売中 電撃文庫 僕の血を吸わないで 全5巻／住めば都のコスモス荘 ①～③

5月27日発売予定 電撃コミックス 僕の血を吸わないで コミックアンソロジー



央華世界の覇権をかけた最後の闘いが今、始まる――。

央華封神 武争篇4 白妖の奏でる凱歌

友野 詳 イラスト／田沼雄一郎 定価:本体590円+税

好評発売中! 電撃文庫 央華封神 武争篇1～3 小説央華封神①～⑤・外伝



哀しくてちょっぴり暖かいSFファンタジー、感動の完結編。

猫の地球儀 その2 幽の章

秋山瑞人 イラスト／椎名 優（第5回電撃ゲームイラスト大賞＜金賞＞受賞作家）

定価:本体530円+税

数奇な運命を背負った主人公達の運命は!? 実力派コンビが放つ新作登場!

創星の樹① ダーク・ドリーム・プリンセス

栗府二郎（第3回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家） イラスト／しろー大野

定価:本体590円+税



テレビアニメ6話分の脚本にオリジナル解説文を加えたファン待望の一冊!!

TVシリーズシナリオ集

ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom I

著／村井さだゆき、野尻靖之、水上清資 イラスト／緒方剛志 ほか 定価:本体530円+税

4月10日発売

電撃コミックス

ブギーポップ・デュアル 負け犬たちのサーカス①

好評発売中!

緒方剛志画集 BOOGIEPOP AND OTHERS

上遠野浩平、阿智太郎など電撃が誇る豪華執筆陣による小説誌

電撃hp（エイチピー） Vol.6

好評発売中

A5判・定価:本体900円+税

新作短編! チャリオット・チューグル 上遠野浩平 イラスト／緒方剛志

発掘! 幻の短編 マイタウン 深沢美潮 イラスト／金澤尚子

画集発売記念 緒方剛志CG原画展 & 創刊7周年前夜祭 電撃文庫フェスティバル

ギャラリーGoFaにて開催! [CG原画展:～4月16日／フェスティバル:4月19日～5月7日]

※詳しくは、4月の電撃文庫はさみ込みチラシをご覧頂くか、電撃文庫編集部にご連絡ください。

ハッピィサルベージ TVドラマ絶賛放映中!

▶テレビ朝日にて毎週金曜日 26:09～26:39

好評発売中 電撃文庫 ハッピーサルベージ①～はじまりの島へ…～ ②～乙女心と夏の空～



メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃コミックス

もうひとり、「ブギーポップ」がここにいる……。

ブギーポップ・デュアル Losers' Circus 負け犬たちのサーカス 1

原案 上遠野浩平　作画 高野真之

4月10日発売! 定価:本体550円+税

小説、アニメ、映画ともまた違う世界設定。
気鋭の作家・高野真之が描く、
もうひとつの「ブギーポップ」物語がここに生誕!





大塚英志+衣谷遊!
二人の鬼才が描く、衝撃のミレニアムホラー最新刊!!

最新刊 好評発売中!

LEVIATHAN リヴァイアサン 2

原作/大塚英志　作画/衣谷 遊　定価:本体550円+税

好評連載中!　月刊電撃コミックガオ!(毎月27日発売)

DOLL ドール　原案/伊達将範　作画/緒方剛志　定価:本体570円+税

Di Gi Charat デ・ジ・キャラット 公式コミックアンソロジー Vol.1
カバーイラスト/コゲどんぼ　綴じ込みシールつき　定価:本体680円+税

星界の紋章　原作/森岡浩之　構成/吉永亜矢　作画/小野敏洋　定価:本体640円+税

ABC アーバックス② 原作/あかほりさとる　作画/志緒野博　キャラクターデザイン/七瀬葵　定価:本体550円+税





注目の2大新連載　高雄右京「宇宙人プルマー」
森岡浩之×小野敏洋「星界の戦旗」

蘭宮涼「電撃女学院」トレカ(WEST AREA)付録つき!

月刊コミック 電撃大王 DAIOH

5月号　4月18日(火)発売!　特別定価620円(税込)



Dセレクション
「To Heart」「こみっくパーティー」「WHITE ALBUM」……
大人気TCG「リーフファイト」のすべてがわかる!!
●新発売の拡張カードを含め、全275種類のカードを徹底解説!
●遊び方、デッキの組み方ほかルールブックに即し、ていねい&詳細解説!
●愛するキャラたちと勝利を収めるため、スペシャルカードで差をつけろ!!
LEAF FIGHT
Trading Card Game Expansion
公式ガイドブック2000
4月15日発売予定
A5判・148P・定価:本体1,200円+税
カバーイラスト／あずまきよひこ
本書でしか手に入らない!
SPカード「ユンナ」封入!!
ユンナ
完全永久保存版! ファン必携「リーフファイト」待望の公式原画集!!
リーフファイトトレーディングカードゲーム
ビジュアルファンブック
トライアスロン特別編集 B5判・144P 定価:本体1,400円+税 カバーイラスト／高雄右京
4月27日発売予定
本書でしか手に入らない!
SPカード「コリン」封入!
高雄右京、あずまきよひこ、森嶋プチほか、カードゲームに使用された人気漫画家/イラストレーターによる全250点以上の原画を、ノートリミングで完全収録! さらにあずまきよひこ、森嶋プチによる描き下ろしコミックや倉田英之による書き下ろし小説も収録!
好評発売中! To Heart ビジュアルファンブック 定価:本体1,400円+税
© Leaf
※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。



CONTENTS

イラスト／ごとP

新作姫

ついに暖かい春が到来！　ということで（?）今月も新作タイトルをジャンジャン紹介しちゃいます。ジャンルを問わず、春眠を吹き飛ばすほどの精力溢れる（!?）ソフトが目白押し!!

W98&95 プリンセスメモリー

CREATOR DATA　CD●☆画野朗、MAKOTO2号

洞窟冒険をきっかけに繰り広げられる恋愛物語

DATA
カクテル・ソフト／発売中（4月7日）／8,800円［税別］／RPG

音声	Hアニメ
○	×

「イーディン」と呼ばれる世界にある小さな村で、平和に暮らす主人公と村の住人たち。だが、この村の片隅にはモンスターが巣食う危険な洞窟があった。主人公はこの洞窟で、心を閉ざした少女フィーリアと出会うのだった……。

彼女の記憶を取り戻すため、手がかりとなるアイテムを求めて洞窟内を探索していくRPG。記憶が戻った彼女とデートを重ねることでエッチに突入するぞ！　冒険に協力してくれるサリアン、ボーニィらふたりの女の子とのエッチシーンも必見だ。



▲冒険にはフィーリアたち3人のヒロインが絡んでくる。



心と記憶を失った少女





▶記憶が戻るにつれて大胆に!?

フィーリア
薄暗い洞窟にたたずんでいたところを主人公に発見された。村のみんなの愛情に包まれ、ゆっくりと心を開いていく。



▼精神面でも身体面でも主人公をサポートしてくれちゃうのだ。

家庭的でロマンチックな女の子

ボーニィ
宿屋の仕事をひとりでこなす看板娘。読書が好きで、お姫様や王子様の物語に憧れている。



▲主人公への密かな想いを体で表現!?

主人公を気づかう姉のような女性

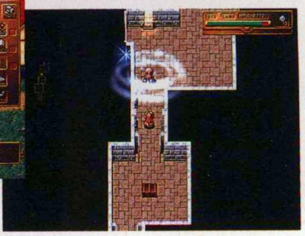
サリアン
体を動かすことが大好きで、思ったことはすぐに行動に移す。いつも主人公のことを気にかけている。

ゲームシステム　洞窟からプレゼントを持ち帰ろう

毎回異なるマップが自動形成されるダンジョンを探索していくRPG。モンスターとの戦いはターン制のバトルで展開。下の階に降りるほど、ダンジョン内の仕掛けや敵は手強くなっていくぞ。ガンガン敵を倒して経験を積み、レベルアップさせていこう。



▲主人公のレベルアップや装備の強化を図れば、ラクに先へと進めるぞ。



◀戦闘では剣や弓のほかに、魔法などの特殊能力も使用可能。多彩な技を駆使して敵を倒せ！

W98&95 まじかる☆アンティーク

CREATOR DATA CD●はぎやまさかげ SW●椎原旬

リーフ最新作は骨董店経営SLG!!

主人公の両親は骨董店「五月雨堂」の経営者。ところが、その親が突然外国へ行ってしまった。残された主人公は、あるきっかけで出会った魔法使いスフィーとともにお店を経営していくことに……。

ゲームは、「ひと月にツボを5個売る」などスフィーが言ったことを指針として、8種類のコマンドを指示していく経営SLG形式で進んでいく。休日には、街に繰り出して女の子とデート！ 出かける場所や会話の選択肢しだいで、女の子の好感度がアップ。デートを重ねていくと、お楽しみのエッチが待っているぞ。

DATA
Leaf／4月28日／8,800円［税別］／SLG+AVG

音声	Hアニメ
×	×



▲スフィーの魔力をアップさせることも目的のひとつ。レベルが上がると外見も成長して、パイズリもこのとおり。



▶女の子たちとのエッチイベントがキミを待つ！

◀魔法を使うと成長が遅くなってしまう。そのぶん、いろいろなエッチが楽しめる!?

～女の子とのエッチイベントは骨董店の経営しだい!?～

登場する3人の女の子のなかでも特別な存在が、骨董屋の経営を手伝ってくれるスフィーだ。なんと、彼女の外見年齢はマナと呼ばれるパラメータに左右されるのだ。仕事で魔法を使うとマナは溜まらないが、遊んだり出かけたりすることでマナは増えていく。すると、スフィーの魔力がアップして、より効率よくお店を経営していくことができる。さらに彼女もよりエッチな体に成長していくので、多彩なエッチを実践できるぞ！



◀あるきっかけで外見が幼くなってしまい、主人公と暮らすことに。

◀スフィーの妹。なぜか結花の家に居候することになった。

◀主人公と幼なじみ。胸が小さいことを気にしている。



▲魔法を使えば仕事ははかどるが、マナが溜まらないのが悩みどころ。

W98&95 エルフオールスターズ 脱衣雀

CREATOR DATA 公表せず

トップになって一気に脱がせ！

DATA
エルフ／発売中（3月30日）／8,800円［税別］／TBL

音声	Hアニメ
○	×

エルフ作品を代表するキャラたちと、イカサマなしの本格派4人打ち麻雀で勝負！ まずはマップ画面を移動して、プレイしたい雀荘へ入ろう。雀ジャカ荘、遺臭荘、下級生荘など、5つの雀荘があるぞ。雀荘で相手を選んだら対戦開始。リーチやあがりを教えてくれる親切設計で麻雀初心者も手軽に楽しめる。半荘終了後、プレイヤーよりも下位の得点の女性キャラを脱がすことができる。トップになれば、一気に3枚も脱がせられるぞ！



▶雀ジャカ荘以外では、最初に男どもを倒さないと女の子とは勝負できないぞ。さっさと倒しちゃえ。





脱衣シーンは2画スクロール!!

男女含め34人登場! 女性キャラ22人全紹介

対戦中は男女すべてのキャラがしゃべりまくり！ 同じ言葉がないほど豊富な音声は、本作の魅力のひとつ。



W98&95 真・瑠璃色の雪 ～ふりむけば隣に～

CREATOR DATA　CD●リバ原あき

全原画描き直し、シナリオ強化のフルリメイク作品!!

アイルのDOS時代の名作が、WIN版で生まれ変わった！　シナリオから原画、CGにいたるまでリニューアルされた本作は、新作といえるほどの作品に進化。物語は、両親を失った主人公が幼なじみの親の経営するマンションでひとり暮らしをするところから始まる。ところが、そこにカワイイ雪女の瑠璃が出現したから大変！　大騒動が巻き起こるのだ。ストーリーの変更でラブコメ度が大幅アップ。

DATA

アイル【チーム・Riva】／4月14日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

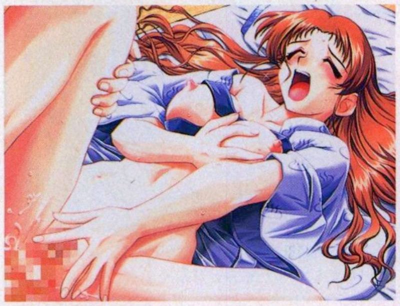




▼ヘアのオンオフやヒント機能など、システム面も充実。



▲WIN版ならではの美麗CGに注目。





◀ハートフルな物語のなかにも、ハードなエッチが盛りだくさん！

NEW 新キャラ"こるり"出現!!

美しくなったCGもさることながら、リファインされたキャラ設定にも注目！旧版よりもひとり増えた11人の女性キャラが物語を盛り上げていく。瑠璃と同じ時を過ごしてきた少女こるりは、物語にどう絡む？



▲スタイル抜群の瑠璃に負けまいと、こるりはフェラテクニックを披露!?　エッチシーンにも期待大。



◀謎に包まれた彼女の正体は、プレイした時に初めて明かされる！

W98&95 Natural2 −Duo−

CREATOR DATA　CD●針玉ヒロキ

前作からストーリー&キャラクターを一新!

かつて主人公は、鳥海千紗都、空という双子の姉妹と短い間、一緒に暮らしていた。姉妹が主人公のもとを離れてから10年が経ち、主人公と彼女たちは再会を果たした。恋愛感情とともに……。

主人公に想いを寄せる女の子を、自分好みに育てていく育成SLG第2弾。基本的なゲームの流れは前作を踏襲しつつ、より繊細なタッチのCG、ボリュームアップしたシナリオが盛り込まれている。

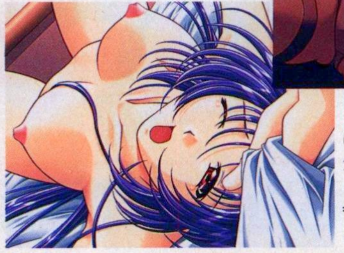






◀前作以上に大胆なカットに心身ともにドキドキ!?





◀千紗都、空のほかにも魅力的なキャラたちがエッチシーンを披露！　前作同様、育成SLGながら調教も楽しめる。

DATA

フェアリーテール／5月26日／8,800円［税別］／育成SLG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 Bless Close your eyes, open your mind.

CREATOR DATA CD●西又葵、鈴平ひろ

チャットでつかむ運命の出会い

新規ブランド「BasiL」の第1弾ソフトは、チャットをテーマとしたAVGだ。友人がチャットで恋人を作ったと聞き、さっそくチャットにアクセスする主人公。そのチャットで主人公は、OLやウェイトレス、コスプレイヤーなど5人の女の子と出会うことになる。またチャットでは、最初は女の子や参加者の素性はわからない。コメントのやりとりをしながら徐々に親交を深めていこう。チャットという互いの顔が見えない仮想空間の中で、主人公が見つけた運命の女性とは。

DATA BasiL／夏／価格未定／AVG

音声	Hアニメ
未定	未定







▶人気コスプレイヤーとしてファンも多い、咲月ひな。

W98&95 Love Mate ～恋のリハーサル～

CREATOR DATA CD●福永ユミ

新任教師は弱小演劇部を救えるのか!?

女子校に勤めることになった主人公の和人は、新任教師でありながら演劇部顧問も任されてしまう。しかもその演劇部とは、かつては全国にその名を轟かせた名門部であったが、ある不祥事などをきっかけに衰退してしまった弱小演劇部。演劇は素人の和人であったが、部員がわずかひとりしかいないという演劇部を立て直すため、レッスンを指導したり、新入部員を勧誘しようと奮戦することに！



▲彼が勤めるのは、名門女子校。女の子の質も高いぞ。






◀顧問という立場を利用して、部員の女の子たちと仲良くなっていくのだ。

DATA ミンク／4月28日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 あめいろの季節

CREATOR DATA CD●山根正宏 SW●和泉時彦

家族にとって大切なモノとは!?

父親が再婚し、実の母親以上に愛情を注いでくれる優子と、ボーイッシュで主人公を男扱いしないかすみという異母姉妹と暮らすようになった主人公のゆうじ。一緒に過ごすうちに、ゆうじは優子に想いを寄せ、かすみはゆうじを好きになっていた。そして、優子もしだいに自分たちのもとから自立しようとしているゆうじを寂しく思っていた。家族という建て前から、互いにその想いを告げられないまま……。

ZyXの最新作は、家族間の複雑な想いや絆を描いた意欲作だ。



▶血がつながっていない肉親では、禁忌の念も薄い。



▲優子やかすみ以外にも、多数の女性が登場。





DATA ZyX／4月28日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	○

W98&95 恋ようび

CREATOR DATA CD●CARNELIAN SW●team N.G.X

少女が思い描く、ひそかなリベンジ

主人公とは幼なじみだったヒロインの吉岡真穂。彼女は久しぶりに再会する主人公が、自分のことを憶えているかどうかを姉の美千流と賭けをする。だが、主人公は真穂のことをあっさりと忘れており、彼女は罰ゲームを受けるハメに。そして、真穂は自分の存在を憶えていなかった主人公にささやかな復讐をすることを決意する。それは、主人公好みの可愛らしい女の子となって主人公に惚れさせること。さらに、惚れた主人公を手ひどく振ってしまおうと……。







真穂

◀▶姉の美千流との賭けに負けた真穂は、男装して主人公と同じ学校に通うハメに（左）。彼女は復讐のために女らしくふるまう（右）。

DATA

アクトレス／4月25日／6,800円[税別]（限定版は8,800円[税別]）／AVG

音声	Hアニメ
○	×





W98&95 AVARON アヴァロン〜妖女乱舞2 リメイク〜

CREATOR DATA CD●AM-DVL

人気RPGがリニューアルされて登場！

母親と死別する直前に、本当の息子ではないことを告げられた主人公。彼は、自分自身が何者であるかを知るため、帝稜ガイアへと旅立つことを決意するが……。

このゲームは、３Dダンジョンを舞台としたRPG『妖女乱舞２』のリメイク版。とはいっても、リメイクにあたっては原画が新規に描き起こされ、CGも大幅にパワーアップした内容となっている。

まさに、新作同様と呼べるリニューアルが施されているのだ。

DATA

ZONE／4月21日／8,800円[税別]／RPG

音声	Hアニメ
×	×





▼主人公を見つめるひとりの美少女。









◀自分探しを始めた主人公を、どんな冒険が待ち受けているのだろうか？

W98&95 不確定世界の探偵紳士

CREATOR DATA CD●スタジオβ

さまざまな怪事件を解決に導いていくのだ！

主人公の悪行双麻は、難解な事件を次々と解決していく辣腕の探偵。ロンドンに本部を置く、国際的な探偵組織・アイドラーのAライセンス保持者でもある。

プレイヤーは双麻となって、さまざまな怪事件を解決しながら、物語を進めていく。事件には解決希望日数が設定されており、希望日数より早く解決すれば高報酬を得ることができる。しかし、長引けばただ働きになってしまうので要注意。

行動力と推理力を駆使して、難事件を解決していくのだ。

DATA

デジアニメ・コーポレイション／4月21日／8,800円[税別]／AVG

音声	Hアニメ
×	×





▲料理を作るメイドさん?! 実はアンドロイド。



▲両手を拘束された女の子の運命は?!





▲「報酬はエッチで」ということがあるかも!?

W98&95 Air

CREATOR DATA CD●樋上いたる

少女たちとの出会いを描いたハートフルAVG

母から託されたひとつの使命……ある人物を捜すために、ひとり旅をしている主人公の往人。彼は法術を操る一族に生まれた力を生かし、大道芸をしながら旅を続けていた。ある日、海辺の田舎町にやって来た往人は、ひとりの少女と出会う。少女との出会いをきっかけに、彼はその田舎町で暮らすことになるが……。「本当の幸せは何なのか？」というテーマを描いた恋愛AVGだ。



▲物語には、さまざまな美少女たちが登場する。



◀立ち寄った町で、女の子とエッチな関係に。



DATA KEY／6月／価格未定／AVG

音声	Hアニメ
×	×

W98&95 將姫

CREATOR DATA CD●CARNELIAN SW●大和環

玄人も素人も楽しめる学園麻雀ゲーム

学園モノ麻雀ゲームが「シーズウェア」から登場。システムは4人打ち、COMはオリジナルAI搭載、地方限定を含めた多様なルールに対応と本格派を唸らせる作り となっている。また、素人でも楽しめるようにと、ストーリーモードで麻雀を覚えながら、物語を進めることができるのも嬉しいところだ。対戦相手として登場する女の子は、ボーイッシュな陸上部部長や、清楚な弓道部主将、コスプレ好きの漫研部員など多数。彼女たちに勝利すれば、エッチなアニメシーンを拝むことができる。

DATA シーズウェア／4月21日／8,800円［税別］／TBL

音声	Hアニメ
○	○

▼LANに繋いで遊ぶことも可能だ。









▲弓道部主将である所沢美刀の脱衣シーン。勝利した暁に見られる、なまめかしいアニメーションは生唾ものだ。

W98&95 黒瞳皇～瞳裸Ⅱ～

CREATOR DATA CD●のら猫長屋

ふたりのお后候補を自分好みに仕立てるのだ

小国の王となって、后候補のふたりの少女を調教していくSLG。このゲームの特色は、調教メニューを自分で決めるのではなく、女の子たちから調教メニューが提出されるところにある。プレイヤーは、彼女たちの好感度を考慮しながら、要求を受け入れたり、あるいは自分好みのプレイを強引に行いながら、調教をしていくことになる。

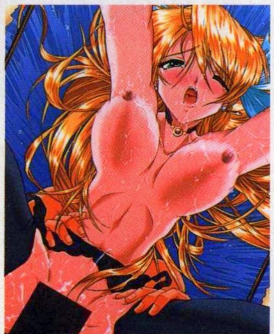




DATA クロスネット／6月／8,800円［税別］／SLG

音声	Hアニメ
○	×





▲女の子の声は、それぞれ2種類から選ぶことができる。

W98&95 ぎりぎりでぃと

CREATOR DATA CD●しぃけんしゃる SW●猫耳屋宗右衛門

誘惑を振り切って彼女のもとに向かうのだ！

主人公のゆうやは、彼女との清い（エッチがない）交際を続けてきた大学生。しかし、遂に転機が訪れ、彼女の誕生日に結ばれることを約束する。だが、当日ゆうやは待ち合わせに遅刻寸前のピンチに陥り、しかもアクシデントや嬉しい誘惑が次々と彼を襲う。はたして、ゆうやは彼女のもとに無事たどり着けるのだろうか!?







DATA アクティブ／発売中（3月31日）／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

◀主人公は、電車やバス、タクシーなどいたる交通機関で、女の子たちからの誘惑を受けることに。

W98&95 翼のはためき ~A Sound of her wings~

CREATOR DATA CD●Tony

クリスマスの夜、僕は自称・天使の少女と出会った……

ゲームシステムは、コマンド選択式のマルチシナリオビジュアルノベル。「人間の生の価値」をテーマに、ひねくれ者の少年と自称・天使候補の不思議な少女との交流が描かれている。クリスマスの夜、恋人のカナエとケンカをして、落ち込んでいる主人公のユウキのもとにミカという少女が現れる。ミカが言うには、自分は神の声を聞いた天使候補で、ユウキのことを救いに来たとのこと。もちろんユウキは、そんなことを信じてはいなかったのだが……。









◀ユウキの手をおもむろに自分の胸に持っていくカナエ。気がつく女の子です♥

DATA	
シェイプシフター／発売中（4月7日）／8,800円［税別］／ETC	
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 チャットしようよ!

CREATOR DATA CD●大越秀武 SW●桜吹雪仁

ネットでナンパして女の子をGET!

インターネット上で繰り広げられるチャットをモチーフにしたAVG。インターネットで出会った女の子たちとメールやチャットで仲良くなり、実際に会って口説いて、最終的にはエッチに持ち込むのだ。ゲームの進め方は、やはりチャットでの出会いから始まる。女の子とチャットである程度まで仲良くなると、その女の子からメールが届く。そのメールを返信して、デートの約束をとりつけるのだ。このデートでの会話で親密になってエッチに突入!?



▶チャットは、こんな感じで進められていく。







◀いろんなコスチュームに身を包んだ女の子たちが登場する。

DATA	
BLACKPACKAGE／6月／8,800円［税別］／恋愛SLG	
音声	Hアニメ
○	×

W98&95 眠れる森のお姫様

CREATOR DATA CD●てぃんくる(はるかぜせつな、ベル、命)

さらわれた姫を救い出す王道ハートフルファンタジー

▼物語の結末は、ハッピーエンドで決まり。姫の救出に成功したあとはもちろん……。



剣と魔法により秩序が保たれ、妖精や怪物などが存在する世界、アストゥーリアでの物語。これまで国を守護してきた魔女カクラムが、突然、国王に呪いをかけ、姫さらって姿を消してしまう。プレイヤーは、討伐隊の一員として、姫の救出に向かうのだ！







▶暗く、冷たい牢屋に捕らえられているメイドのルル。

DATA	
ペンギンワークス／春／8,800円［税別］／AVG	
音声	Hアニメ
○	×

W98&95 偽スカウト〜偶像夢悲伝〜

CREATOR DATA 公表せず

芸能界を夢見る少女たちを騙しまくりっ！

主人公の渋谷雄治は、かつてアイドルや歌手を輩出していたが、今はAVでなんとか食いつないでいる落ちぶれたプロダクションの勧誘員。彼が、歌手やアイドルになりたいと思っている女の子をスカウトし、芸能関係の仕事やレッスンだと騙してレイプして奴隷にしてしまう鬼畜系AVGだ。グラフィックもかなりハードなものになっているぞ。







▲合唱部に所属している純情な少女・美優紀。トレーニングの名目で呼び出して……。



▶共犯者の百合恵に押さえさせ、アイドルの瞳に強制フェラ。

DATA	
ビジョン／4月14日／7,800円［税別］／AVG	
音声	Hアニメ
○	×

W98&95 PERSIOM ―約束の集う場所―

CREATOR DATA 公表せず

王家の宝を求めてダンジョンに挑戦！

ペルシオン王国の第二姫ミシェーラ、筋肉モリモリの旅の剣士JK、騎士に憧れる奴隷の少年クロアの中からひとりを選んでプレイ。ゲームは、ダンジョンを探索するS・RPGパートと、街などで発生するストーリーイベントを進めていくAVGパートで構成されている。ダンジョンは階層状になっており、各フロアをひとつずつ攻略。クリアした階は、エレベータでいつでも行くことができる。



◀左のゲージを見て、タイミングよく攻撃しよう。



◀弱らせた女の子モンスターは捕獲することができるのだ。

DATA	アリスソフト／4月27日／8,500円［税別］／RPG+AVG
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 贖罪の教室 ~The seven stories of sin~

CREATOR DATA CD●真木八尋 SW●KeN

罪をあがなうため陵辱という名の罰を受け入れる



主人公の平松七瀬は、ごく普通に学園生活を送る少女であった。だが、彼女の父親が殺人を犯したことで、彼女の学園生活は一変する。殺人犯の娘として級友からイジメられ、犯される七瀬。だが彼女は、それを父の犯した罪の償いとして受け入れてしまう。





◀親友も巻き込み、終点の見えない贖罪への道を歩みつづけることに……。

DATA	ルーフ／4月14日／7,800円［税別］／AVG
音声	Hアニメ
○	×

W98&95 楽園迷宮PET

CREATOR DATA CD●どどいつ SW●御倉たな

近未来の海上都市を舞台にしたサイバー事件簿

世界設定は、現在より7～10年後の日本。人々の暮らしは今とさほど変わりないが、ネットワーク事業が生活の中に浸透している。そんな世界で、コンピュータのデータ回収や解析を仕事とする南篠玲は、あるデータを入手したことで、危険な組織に狙われてしまう。登場する女性たちとは、展開次第でエッチな関係になれるぞ。





◀画面の指示に従って、素早くボタンを入力するのだ！



DATA	SPEED／5月26日／8,800円［税別］／AVG
音声	Hアニメ
○	×

W98&95 Fugue ～きみとぼくのうた～

CREATOR DATA 公表せず

悩める少女たちと過ごすつかのまの共同生活

季節は秋。主人公は、時期はずれに転校してきて3か月でいなくなってしまった同級生の西村双葉と偶然に出会った。ただなんとなく彼女について行った先は、山の中に残された廃校。そして、どこからともなくこの廃校に訪れる、悩みを抱えた少女たち。はたして、彼女たちの悩みを解消してあげることができるのか？





◀肌と肌を重ねるつかのまの温もり。たったこれだけのことで、幸せを感じられるときだってあるのかもしれない。

DATA	シーズウェアブリッツ／4月28日／8,800円［税別］／AVG
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 真夏の夜の夢

CREATOR DATA CD●THE SEIJI

終わらない悪夢の先にある世界は…？

主人公の荻原健太郎は、悪夢が1か月以上も続き、自律神経が崩壊しかかっていた。そんな彼の前に、夢の館の使者と名乗る女性が唐突に現れる。しかも彼女は、健太郎を苦しめている悪夢の世界へと迎えにきたのだと言う……。健太郎は、悪夢と直接対決するため、現実と冥府の狭間に位置する世界・夢獄世界にある夢の館へとおもむくのであった。夢の館では、各部屋ごとにさまざまな夢をつかさどる女性たちが健太郎を待ち構えているぞ。

DATA	ぴいえふ／4月21日／7,800円［税別］／AVG
音声	Hアニメ
○	×





◀夢の館の住人は、なぜかすべて女性だ。

W98&95 カナリア ～この想いを歌に乗せて～

CREATOR DATA CD●片倉真二 SW●桑島由一、ヤマグチノボル、山崎和音

バンド活動と恋愛を両立させよう！

家庭の事情で、本作の舞台となる琴平学園に転校してきた主人公の八朔洋平は、ある少女に一目ボレしてしまう。洋平は、さっそく彼女が所属しているバンド部活に入部する。こうして、バンド活動に励んでいく中で、恋と友情も育まれていくのだ！



ギター担当 佐伯綾菜





▲▶彼女がメインのヒロイン。他界した彼女の兄もギタリストであった。

DATA	フロントウイング／夏／8,800円［税別］／AVG
音声	Hアニメ
○	×

久しぶりの「完璧攻略」は、大人気の『D+VINE [LUV]』と『光を…』の2本を徹底的に攻略するぞ。

光を… W98&95

CREATOR DATA CD●佐藤淳 SW●脇元康晃、垣ノ木啄茂

DATA
LiLiM／発売中（3月10日）／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

▶主人公に尽くしてくれる健気な真奈ちゃんのかわいさ、元気の良さにマジに惚れちゃう？



紫音の3種類のEDを見逃すな!

このゲームのエンディングの中で、CGがあるものは各キャラのハッピーエンドひとつだけ。ただ、これは水無月紫音には当てはまらない。彼女にはBAD、HAPPY、TRUEと3つのエンディングがある。しかも、それぞれに違うCGが用意されているのだ。そこで、彼女のチャート表のみ最後の3択をすべてを掲載。どのエンディングになるかひと目でわかるぞ。

6人のヒロインをクリアして、CG100%を目指せ!

上から順に表の選択肢を選んでいけば、各ヒロインを攻略可能だ。

鮎川真奈



真奈の攻略に関係するのが、まどかの存在。真奈と結ばれるには、真奈とまどかを途中まで同時攻略する必要があるのだ。真奈のイベントだけをクリアしていても、結ばれることはないので注意。



◀このまどかとのキスがなければ、攻略は失敗となってしまう。



▲真奈とは兄妹といっても、血は繋がっていない。



▲彼女の長年の想いに応えてあげよう。

正しい選択肢

真奈の部屋の扉をノックする
気のせいか？
真奈と一緒に帰る
保健室に行く
真奈を待つ
飼い主のとこに行きな
真奈と一緒にさっさと帰る
廊下の向こう側から妙な音が…
右に避ける
空耳か…？
体育館裏へ
みんなで一緒に帰る
そっと近づく
まどかにチョップ
真奈と一緒に帰る
窓を開ける
残念だな
真奈と帰る
なんだか眠れない
ああ、まあね
まどかを巻き込むべきじゃない
直樹はいい奴だ
鶏の唐揚げ！
真奈と帰る
ノックの音が…
怒ってるみたいだし早く行こう
真奈と一緒に帰る
どっか行く
暑いから窓を開ける
空気を入れ換える
真奈の様子を見に行ってみよう
このまま居間にいる
脱衣所のほうで物音が…

結城まどか



まどかは、主人公を昔から想ってくれている幼なじみ。だが、主人公が彼女を好きといった選択肢を選ぶだけでは結ばれない。親友である直樹と、まどかの仲をとりもつような選択肢を選ぶことが必要。



▲ふだんおしとやかな、まどかと……。



◀このシーンでの選択で、ふたりの運命が決定する。



▶長年抱いてきた、彼女への熱い思いをぶつけよう。

正しい選択肢

おとなしく寝る
そろそろ起きようかな
真奈と一緒に帰る
我慢する
自力で教室まで戻る
飼い主が来るまで待つ
ちょっと待ってから帰る
教室へ戻る
猫の声がする…
ん、猫の声が…
教室に残る
堂々と近づく
その理由を聞く
真奈と一緒に帰る
猫の鳴き声が…？
窓を開ける
慣れたから
真奈と帰る
寝る
気のせいだ
違うよ
まどかを巻き込むべきじゃない
直樹はいい奴だ
タコさんウインナー！
職員室へ行く
気のせいか…
真奈と帰る
忘れものをした
ひとりで教室へ行く
暑いから窓を開ける
自分の部屋に戻る
まどかが話しかけてきた
まどかが気になる
返事をしない
話しかける
教室へ戻る
もちろん……
待ってくれ！
きちんとわけを話す

天乃皐月





主人公が通う学園の保健医である皐月。彼女と結ばれるには、とにかく保健室に行って、彼女のカウンセリングを受け続けることがポイントになる。



▲今は亡き母を、彼女に重ねながら甘えちゃおう。



▲先生とは言え、やることはやるぞ。

正しい選択肢

おとなしく寝る
気のせいか?
保健室に行く
お願いします
保健室に行く
やっぱり皐月先生に付き添ってもらう
飼い主のところへ行きな
保健室に行く
教室へ戻る
空耳か…?
保健室へ
堂々と近づく
まどかにチョップ
真奈と一緒に帰る
窓を開ける
残念だな
保健室へ行く
先生に伝言する
なんだか眠れない
ああ、まあね
まどかを巻き込むべきじゃない
やめたほうが、いいかも
保健室に行こう
そうだな
ノックの音が…
怒ってるみたいだし早く行こう
保健室へ行く
波の音が…
保健室へ行く
いいですよ

氷川みるく





みるくは、あどけない感じの残る学校の先輩。彼女と仲良くなりたければ、猫に関係する選択肢を選んでいくように。





▲いつも元気で明るく、悩みなどなさそうに見えるみるく。そんな彼女も、じつをいうとツライ現実と戦っているのだ。

正しい選択肢

おとなしく寝る
そろそろ起きようかな
真奈と一緒に帰る
我慢する
自力で教室まで戻る
飼い主が来るまで待つ
ちょっと待ってから帰る
教室へ戻る
猫の声がする…
ん、猫の声が…
教室に残る
堂々と近づく
その理由を聞く
真奈と一緒に帰る
猫の鳴き声が…?
窓を開ける
慣れたから
とりあえず帰る支度をする
寝る
向こうのほうから猫の鳴き声が…?
ああ、まあね
それがまどかなら幸せだ
真奈と帰る
気のせいか…
真奈と帰る
どこからともなあく猫の声が…?
みるく先輩と帰る
先輩の先導に従う
犬猫病院
和子さんのこと
後ろのほうから猫の鳴き声が…
僕の家に連れて帰る
みるく先輩と探す

人気美少女ソフト完璧攻略

鳴瀬美桜





格闘技に青春を燃やす美桜。彼女に、部活の見学に誘われたら、その後忘れずに見学に行くこと。これさえ忘れなければ、彼女のイベントが次々発生するぞ。



▲明るい美桜もエッチになれば……。



◀格闘技をやっていても、意外と女の子らしい美桜。

正しい選択肢

おとなしく寝る
気のせいか?
保健室に行く
断る
我慢する
真奈を待つ
飼い主が来るまで待つ
ちよっと待ってから帰る
廊下の向こう側から妙な音が…
左に避ける
猫の声がする…
気のせいか…
体育館裏へ
教室に残る
そっと近づく
その理由を聞く
中庭の美桜に声をかけられた
眠いからもう寝る
とりあえず帰る支度をする
寝る
違うよ
それがまどかなら幸せだ
職員室へ行く
ノックの音が…
電話に出る
体育館裏へ
心の中で祈る

水無月紫音



紫音は、誰かひとりでもエンディングを見ていないと登場しない。彼女と出会えるようになったら、とにかく図書室に通い彼女に会い続けよう。



◀彼女とのエッチシーンがあるのは、トゥルーエンドのみ。



▶主人公と同じように、目が見えない紫音。彼女のみ、3つのエンディングが用意されているのだ。



◀もうひとりの紫音である巫女さん。残念ながら、彼女とはエッチできない。

正しい選択肢

おとなしく寝る
そろそろ起きようかな
あの場所へ行こう
保健室に行く
自力で教室まで戻る
飼い主が来るまで待つ
再びあの場所へ
廊下の向こう側から妙な音が…
右に避ける
猫の声がする…
ん? 猫の声が…
体育館裏へ
本を返しに行く
そっと近づく
その理由を聞く
トイレに行く
眠いからもう寝る
図書室へ行く
寝る
違うよ
それがまどかなら幸せだ
図書室へ行く
ノックの音が…
図書室へ行く
(BAD) 現実に帰りたい…
(HAPPY) 紫音を連れ戻す
(TRUE) 紫音と一緒に残る

D+VINE[LUV]

W98&95

CREATOR DATA CD●本田直樹 SW●三上三九三



▶残念なことに、ユウラと結ばれるエンディングは無い。

1回のプレイでCG100%ゲット!

今回の攻略では、1回のプレイですべてのイベントを見ることを目的とした。掲載したチャート表を、上から順番にプレイして、最後のコラムを読んでくれれば、必ず全CGを見ることができるようになっているのだ。ただ、プレイ時に注意したい点がひとつだけある。それは、このゲームではアイテムの出現が完全にランダムとなっているということ。イベントを発生させるために、アイテムが必要なことがあるのだが（今回掲載した表には必要なアイテムの出現階数も表示している）、運が関係しているので入手できないことがある。そんな時に、そのイベントを抜かして先に進んでしまうと、表どおりにはイベントが発生しないことも……。すべてのイベントが見たいなら、できる限りチャートにしたがってプレイしてほしい。そうすれば、このゲームを極めることができるぞ。

DATA

Abogado Powers／発売中（2月25日）／8,800円［税別］／A・RPG

音声	Hアニメ
×	×

第1層 街とダンジョンに慣れろ

最初は戸惑うほど、街は広い。まず街のあちこちに出向いて、いろんな人と会話を重ねよう。このゲームは基本的に、何度も会話をすることが必要。最低でも3回は話しかけるように。街を隅々まで探索したら、ダンジョンへ行こう。

第1層のボスは、攻撃が当たると必ず反撃するので、ヒットアンドアウェイでチクチクとダメージを与えよう。





◀このユウラが物語のカギになる。



▲▼街の中にも、イベントはいっぱい。見逃さないようにいろいろな人と話そう。

No	イベント	発生条件
1	サクラに起こされる	ゲームスタート時に自動発生
2	ウェイトレス?	酒場に行き、カティアと話す
3	アトリアの頼み事	アトリア雑貨店でアトリアと話す
4	ミア&プリオル出会い	スハイル邸の門を抜けると自動発生
5	フォルキスに届け物	スハイル邸の玄関にいるフォルキスと話す
6	アトリアへ報告	アトリア雑貨店でアトリアと話す
7	マナティとの出会い	教会にいるマナティと話す
8	ネコ?　との出会い	魔法錬金術師の館の左付近に移動すると自動発生
9	ラーメン食べたい	遊郭にいる琉玲と何回か話し、ラーメンの話を聞く
10	ネックレスの話	遊郭にいるルピィと何回か話し、ネックレスの話を聞く

No	イベント	発生条件
11	ラーメンの情報	酒場のマスターと話す
12	ルピィとエッチ	噴水の右横でネックレスを拾い、ルピィに渡す
13	す巻きとの出会い	スラムにいる、す巻きちゃんと話す
14	ダンジョンへ	洞窟入り口からダンジョンに入る
15	ラーメンの材料集め1	アトリア雑貨店で、麺を取り寄せる（3000G必要）
16	ラーメンの材料集め2	1-1～1-3でホネと長ネギ（市場でも購入可）を入手
17	アミュレット入手	1-1で発生
18	ネコ?　を助ける	1-1で魔法錬金術師の館の近くで見たネコを助ける
19	暴れるカティア	酒場に入ると自動発生発生
20	セラフィアスのペット	魔法錬金術師の館でセラフィアスと話す
21	初めてのカンパ	スラムにいる、す巻きちゃんにお金を初めて恵む
22	1-2への階段降りる	
23	二人の傭兵のような男	No23を見ていないと1-2で発生
24	仲間を待つ盗掘団	1-2で発生
25	魔方陣前通路	1-2で発生
26	ユウラとの出会い	1-2で発生
27	サクラとの約束	No26のイベントの後、診療所から出る
28	サクラに事情を話す	宿屋に泊まる
29	カティアの頼み事1	酒場でカティアと話すとアイスピックを頼まれる
30	品物を渡す1	1-2～2-2でアイスピック入手、酒場のカティアに渡す
31	部屋を片づける麻里亜	診療所2F右下病室にいる麻里亜と話す
32	新しい入院患者	1度外に出て、診療所に入る
33	“奇妙な薬”を渡す	奇妙な薬（どの階でも出現）を錬金術師の館に持っていく
34	ミオリスとエッチ	1-2～3-2を見つけ遊郭のミオリスに渡す
35	カティアの頼み事2	酒場でカティアと話すとフレイムダガーを頼まれる
36	1-3への階段降りる	
37	里奈登場	診療所2F右下病室にいる里奈と話す
38	サクラの着替え	宿屋2Fに行く
39	盗掘団から犠牲者	1-3で発生
40	ガーディアンと対決1	1-3で発生
41	ギュラン達と遭遇	2-1への階段を降りようとすると発生
42	2-1への階段降りる	

第2層 恐るべき強敵が登場!!

2-3で悪名高い遺跡荒らしスレインに出会う。彼は、物語の最後まで関わってくる強敵。ここでは、いきなり彼につき従うサギアと戦うことになるぞ。サギアは魔法攻撃が強いので、遠距離攻撃での撃ち合いは分が悪い。サギアに張りついて、近距離から攻撃しよう。また、彼女を倒しても、この後にもう1体ボスがいるので必ず街に帰るように。ボスは動きが遅いので、後ろに回りこむように動きながら戦うと楽だぞ。

▶奇妙な薬など、イベントに必要なものは出現したら、必ず宿屋に保管しよう。



◀チャイナドレスは、第4層から魔法で帰ってくると必ず市場で売られている。



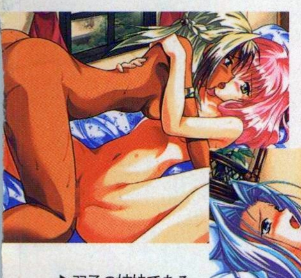
▲す巻きちゃんは金がかかる。

No	イベント	発生条件
43	ユウラの容体を聞く	診療所診察室のシズキと会話する
44	外を見るユウラ	診療所2F右上病室に行く
45	里奈の悪いところは?	診療所2F右下病室で里奈と話す
46	品物を渡す2	2-1～2-3でフレイムダガー入手、酒場のカティアに渡す
47	ミアと友達になる	スハイル邸の門を抜ける
48	カティアの頼み事3	酒場でカティアと話すとアサシンダガーを頼まれる
49	どうして神父なの?	教会でマナティと話す
50	品物を渡す3	1-3～2-2でフレイムダガー入手、酒場のカティアに渡す
51	盗掘団の言い争い	2-1で発生
52	2-2への階段降りる	

No	イベント	発生条件
53	ユウラ髪を切る	診療所の2F右上病室に行く
54	寂しい里奈	診療所2F右下病室で里奈と話す
55	タニアとエッチ	2-1～4-1でグレーターヒール入手、遊郭のタニアに渡す
56	落ち着かないライラ1	遊郭でライラと話す
57	仲間とはぐれたテレス	2-2で発生
58	ミアを外に誘う	スハイル邸の門を抜けると自動発生
59	ノランとエッチ	魔法錬金術師の館に行く
60	2-3への階段降りる	
61	洞窟へ連れてって	宿屋でルーンと話す
62	その後のカティア	酒場でカティアと話す
63	里奈の醜態	診療所2F右下病室に入る
64	夫を想うナリア	宿屋に泊まる
65	ラーメンの材料集め3	2-2～3-1で生肉を入手、集めた材料を持って酒場へ
66	ラーメン作り	酒場のマスターにラーメンをもらった遊郭の琉玲に渡す
67	流玲と2回目のエッチ	チャイナドレス(どの階でも出現)を入手して琉玲に渡す
68	通り魔の噂	遊郭でアクアーリィと話す
69	落ち着かないライラ2	遊郭でライラと話す
70	通り魔に襲われる	遊郭から出る
71	す巻きにカンパ1	スラムです巻きちゃんにお金を累計10000G恵む
72	す巻きにカンパ2	スラムです巻きちゃんにお金を累計20000G恵む
73	す巻きにカンパ3	スラムです巻きちゃんにお金を累計30000G恵む
74	瀕死の魔法使い	2-3で発生
75	借金取りとす巻き	スラムのす巻きちゃんに会いに行く
76	何もいわないす巻き	スラムのす巻きちゃんと話す
77	アクアーリィに相談	遊郭でアクアーリィと話す
78	スレイン登場	2-3で発生
79	スレインの噂	宿屋に入る
80	す巻きがいない	スラムのす巻きちゃんに会いに行く
81	す巻きとエッチ1	遊郭でアクアーリィと話す
82	す巻きとエッチ2	遊郭です巻きと話す。「うん」を選択する
83	ガーディアンと対決2	2-3で発生
84	3-1への階段降りる	

第3層 特殊能力に気をつけよう

この階層あたりから、ザコモンスターでも強力になってくる。特に、動きを遅くする麻痺や、炎の魔法などは受けるダメージもバカにならない。そこで、この階からは特に弓を使うことがオススメ。遠くから、ダメージを受けることなく一方的に攻撃するのだ。ただ、敵に囲まれてしまうと、意味がないので常にまわりに気を配るようにしよう。また、この階層のボスも特殊能力が強力。接近戦では沈黙の状態にされて、魔法が使えなくなってしまう。回復魔法が使えないのはツライので、遠距離からの魔法か弓の攻撃が有効。近距離の短期決戦を望むなら、ハイポーションなど回復アイテムを買い込んで戦おう。



◀リスティとシフォンの両名とエッチしていれば、第5層の攻略で彼女たちと3Pすることができる。



▶双子の姉妹であるライラ＆ラエラは、遊郭でエッチした女の子の数が5人以上でないと、攻略することはできないのだ。



▲アイテムがエッチの鍵。

No	イベント	発生条件
85	悩むプリオル	スハイル邸の門を抜ける
86	里奈とエッチ	診療所２Ｆ右下病室で里奈と話す
87	普段のマナティ	教会でマナティと話す
88	ルーンと遊ぶ	街の中央南部の広場でルーンと話す
89	親子喧嘩	宿屋に泊まる
90	ルーン救出	1-1の最奥で発生
91	スレインを追うテレス	3-1で発生
92	ギュラン発見	3-1で発生
93	シヅキの愚痴	診療所１Ｆ診察室でシヅキと話す
94	3-2への階段降りる	
95	ドジな麻里亜	診療所２Ｆへ行く
96	ユウラと病院の外へ	診療所２Ｆ右上病室でユウラと話す
97	リスティとエッチ1	遊郭にいる金髪の戦士にリスティは花が好きと聞く
98	リスティとエッチ2	広場の花売りから花20本買うと綺麗な花を売ってくれる
99	リスティとエッチ3	綺麗な花を持って遊郭のリスティと話す
100	ラエラの呼び出し	宿屋に泊まる
101	ラエラの悪だくみ	酒場に行く
102	ライラの相談&エッチ	遊郭でライラと話し、「話を聞く」を選択
103	テレスの手当て	3-2で発生
104	三つどもえ	3-2で発生
105	3-3への階段降りる	
106	シフォンとエッチ	3-1～3-3でブリーシンガメンを入手遊郭のシフォンに渡す
107	ヤキモチ	宿屋にいるサクラに話しかける
108	怒ってるかな?	サクラの部屋に行くが誰もいない
109	トイレでバッタリ	宿屋のトイレの前で「トイレに入る」を選択
110	テレスの過去	3-3で発生
111	決心するシヅキ	診療所１Ｆ診察室でシヅキと話す
112	ガーディアンと対決3	3-3で発生
113	ライラの呼び出し	宿屋に泊まる
114	ラエラにお仕置き	ライラの家へ行く
115	恋したラエラ	遊郭前
116	女の子らしいラエラ	ライラの家へ行き、ラエラと話す
117	アクアーリィとエッチ	遊郭の全女の子とエッチしてから、アクアーリィと話す
118	4-1への階段降りる	

第4層 ユウラの正体が明らかに

ゲームも後半に突入し、敵の数や質ともに強力になっている。地道に、強力な武器を探しつつ街とダンジョンを往復しよう。そして、ザコ敵との戦闘に余裕が感じられるようになったら、ダンジョンの奥へ。数多くの重要なイベントが待ち受けているぞ。ここでは、第２層で登場したスレインたちが登場して、再びサギアと戦うことになるのだ。今度のサギアも、前回と同様に魔法攻撃を主体に攻撃してくる。だが、もっとも大きな違いは、上下の水晶からレーザーを撃ってくること。この水晶を少しずつ壊しながら、弓や魔法で攻撃するのがベスト。

また、ここのボスも強力。体の周りに、岩を浮かべているときは、攻撃してもこちらがダメージ受けるだけなので逃げまくろう。

◀ミアとプリオルとエッチしていれば、第5層のチャート表にあるファニス襲撃のイベントが発生する。





▲このイベントの後、テレスとエッチすることになるぞ。



▲ミアを助けるため、錬金術師のワガママを聞いてあげよう。

No	イベント	発生条件
119	ミア倒れる	スハイル邸内に入ると自動発生
120	エリクサーとは	酒場でマスターと話す
121	薬の交換条件1	魔法錬金術師の館でセラフィアスと話す
122	杖を取り戻す	3-2で色の違うオークキング(デスサイズ)から杖入手
123	薬の交換条件2	杖を持って、魔法錬金術師の館でセラフィアスと話す
124	プリオルとエッチ	スハイル邸２Ｆにいるプリオルと話す
125	エリクサー入手	魔法錬金術師の館でセラフィアスと話す
126	ミアとエッチ	スハイル邸２Ｆでミアと話す
127	マナティの忠告	教会でマナティと話す
128	テレスＶＳスレイン	4-1で発生
129	思い悩むテレス	街に戻る
130	シヅキの大事な話	診療所のシヅキと話す
131	シヅキとエッチ	診療所から出ると自動で発生
132	ユウラがいない	No132の後、宿屋で休んでいると発生
133	ハイドが心配	診療所出口に行く
134	その後のミア	スハイル邸の庭にいるミアと話す
135	その後のプリオル	スハイル邸2Fにいるプリオルと話す
136	待ち疲れたサクラ	宿屋に入る
137	4-2への階段降りる	
138	ユウラを連れ出して	4-2で発生
139	ギュランの忠告	4-2で発生
140	捕われのテレス	4-2で発生
141	弱気なテレス	4-2で発生
142	テレスとエッチ	4-2で発生
143	4-3への階段降りる	
144	立ちはだかるサギア	4-3で発生
145	解かれる封印	4-3で発生
146	帰宅	診療所
147	ユウラの告白	No147の後、自動発生
148	いなくなったユウラ	No148の後、自動発生
149	サクラの不安	洞窟入り口
151	ガーディアンと対決4	4-3で発生
152	5-1への階段降りる	

人気美少女ソフト完璧攻略

第5層 最終決戦!!

スレインは、強力な魔法攻撃を仕掛けてくる。ただ、この魔法はスピードが遅いので、避けながら攻撃すればいい。最後のボス・カストールは、ホーミング性能が恐ろしく高い魔法を持っているので避けるのは難しい。ハイポーションなどの回復薬をいっぱい持って、ダメージ覚悟で戦うしかないぞ。





▲▶サクラとはラストにやっと結ばれる。

No	イベント	発生条件
153	ユウラの拒絶	5-1で発生
154	落ち込むハイド	宿屋に入る
155	これからのこと	宿屋から出る
156	テレスの心配	街の中央下にある噴水の近くに行く
157	アミュレット再び	街出口から、ダンジョンに入ろうとすると発生
158	サクラの告白	宿屋に泊まる
159	フォルキスの伝言	スハイル邸庭の門を抜けると自動発生
160	フォルキスの依頼	スハイル邸玄関と話し、再び話したときに「はい」を選択
161	ファニス襲撃	スハイル邸1階奥に行く
162	フォルキスの裏の顔	スハイル邸の小屋に行く
163	マナティの頼み事	教会にいるマナティと話し「引き受ける」を選択
164	恥ずかしげなマナティ	No164の後マナティと話し「はい」を選択、教会から出る
165	シフォン&リスティ	遊郭でシフォン＆リスティと話す
166	忘れ物?	街出口から、ダンジョンに入ろうとすると発生
167	開く扉	5-1で発生
168	カストール?	5-1で発生
169	5-2への階段降りる	
170	5-3への階段降りる	
171	ハイドを待つスレイン	5-3で発生
172	封印の地	封印の部屋の奥へ行く
173	ユウラとカストール	氷づけの道の奥に行く

マリ子を忘れずに!

冒険者ギルドにいるマリ子ちゃんとのエッチには、手に入れたアイテムの登録数（１度でも手に入れたアイテムの数）が関係する。その数が、50・120・200のそれぞれ以上になったときに、話しかければ発生する。見逃さないように注意しよう。





ときめく春姫
恋もエッチも
ほんのり桜色♥
スクープ満載!!
特報スペシャル
大増10タイトル!!
とってもエッチな
イラストギャラリー
スペシャル!!
初春全タイトルを網羅
美少女ソフトカタログ
●読者参加「メイド・イン・ドリーム」
●期待の新作情報&人気タイトル攻略
●メーカー&クリエイターインタビュー
などなども充実!!
さらに役立つ!! リニューアル春姫!!
電撃姫 Vol.9
4月28日発売予定　定価:700円[税込]
姫CD-ROMプロジェクト進行中!!
描き下ろしCGもたっぷり
美少女いっぱい
アクセサリーソフト集!!
電撃姫 玉姫電箱
5月末
発売予定

電撃 新作予定表

表の見方

[発売日] ………発売日順に並んでいます。日付のあとに(予)とあるソフトは発売予定であり、決定ではありません。また発売日が「上旬」「中旬」「下旬」「○月予定」「未定」と発表されているものは、それぞれ時期ごとにまとめてあります。

[ゲーム名] ……タイトルのあとに(仮)と書いてあるソフトは仮称です。(タイトル未定)と書いてあるソフトはタイトルが発表されていないソフトです。

[メーカー名] ……原則として発売元を記載してあります。

[価格] …………特別な表記がないかぎり、ソフトの価格は税別です。(予)とあるものは予価です。

[ジャンル] ………[ACT]アクション[AVG]アドベンチャー[PZL]パズル[RCG]レーシング[RPG]ロールプレイング[SLG]シミュレーション[SPT]スポーツ[STG]シューティング[TBL]テーブル[A・STG]アクションシューティング[A・RPG]アクションロールプレイング[S・RPG]シミュレーションロールプレイング[格闘ACT]格闘アクション[育成SLG]育成シミュレーション[恋愛SLG]恋愛シミュレーション[恋愛AVG]恋愛アドベンチャー[DC]デジタルコミック[ETC]その他

[対応] …………【Dreamcast】:[VM]ビジュアルメモリ[NEOP]ネオジオポケット【プレイステーション】:[PCS]ポケットステーション【ネオジオポケット】:[無]無線通信対応[DC]ドリームキャスト対応

★マーク付きの赤い文字のタイトルは、今月の『電撃王』の中で紹介されているゲームです。
■マークは、先月号以降、新しく追加されたゲーム。
□マークは、先月号以降、タイトルや発売日などが変更されたゲームです。

この「新作予定表」のデータは2000年3月24日現在の情報で、4月8日以降のデータです。掲載された情報は、発売日等が変更される場合があります。

※機種の項目については、【パソコン】両対……Windows3.1&95/98対応、未定……対応機種(OS)未定、【コンシューマ】SFC……スーパーファミコン、PCFX……PC-FX、NGO……NEO-GEO、VM……ビジュアルメモリとなっています。また、特に表記のないかぎり、パソコンのゲームはWindows95/98対応です。

【パソコン・アダルト】は18歳未満購入禁止作品です。

パソコン・一般

発売日		ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4/14(金)		あすは恋して ～Prime Beat Planet～	アンバランス	¥3,980	恋愛SLG
	□	MACゲームベストシリーズvol.3 AI将棋2	サイバーフロント	¥2,980	TBL
	□	MACゲームベストシリーズvol.4 AI囲碁6	サイバーフロント	¥2,980	TBL
	□	MACゲームベストシリーズvol.5 AI麻雀	サイバーフロント	¥2,980	TBL
	□	メサイヤ 正規輸入版 英語版	ズー	¥7,800	ACT
	■	加奈の郵便屋さん グレードアップDISK	D.O.	¥1,980	ETC
	★	銀河英雄伝説Ⅵ	ボーステック	¥10,800	SLG
	■	ULTRA2000シリーズ ウルトラ・クイズ 歴史篇	メディアカイト	¥2,000	ETC
	■	ULTRA2000シリーズ ビストロ2	メディアカイト	¥2,000	SLG
	■	GREATシリーズ 大戦略 for Windows プラス パワーアップバージョン	メディアカイト	¥3,600	SLG
4/20(木)	□	ヒドゥン&デンジャラス Fight For Freedom 完全日本語版	ズー	¥6,800	SLG+ACT
4/21(金)	★□	クルセイダーズ オブ マイト&マジック 完全日本語版	イマジニア	¥8,800	A・RPG
	□	ハートフルメモリーズ ～リトル・ウィッチ パルフェ2～	工画堂スタジオ	¥9,800	AVG
4/26(水)	□	落雀	アスキー	¥2,980	PZL
4/27(木)	□	PerfectLife ～恋に、仕事に、世界滅亡～人生遊戯RPG	IMAGICA	¥8,800	RPG
4/28(金)		沈黙の艦隊	アルファーショック	¥9,800	SLG
	★■	電車でGO! 2 高速編 3000番台	アンバランス	¥8,800	SLG
	□	F/A-18Eスーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	¥9,800	SLG
	□	パワードール4	工画堂スタジオ	¥11,800	SLG
	■	リップクリーム	エース企画	¥5,800	恋愛SLG
	■	戦略プロ野球2000	システムソフト	¥8,800	SLG
	□	造型王2 For MAC	メディアギャロップ	¥9,800	ETC
	★□	シヴィライゼーションⅡ テスト オブ タイム 完全日本語版	メディアクエスト	¥9,800	SLG
4/28(予)	□	パンツァージェネラル3D アサルト 完全日本語版	メディアクエスト	¥8,800	SLG
	□	プリンス オブ ペルシャ 3D 価格改訂版	メディアクエスト	¥5,800	ACT
4月下旬	□	プリンセスメーカーQ Plus(通信販売限定)	ナインライブス	¥5,000	ETC
	★	イースⅡ エターナル	日本ファルコム	OPEN PRICE	A・RPG
4月予定	□	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～	イマジニア	¥10,800	RPG
	□	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	¥10,800	RPG
	□	レイルロード・タイクーンⅡ for Macintosh 完全日本語版	メディアクエスト	¥8,800	SLG
5/1(月)	■	PULATINUMシリーズ ディノクライシス	メディアカイト	¥5,800	AVG
5/12(金)		水樹和佳子CD-ROM画集「水色ノ言霊」	ガイナックス	¥7,800	ETC
	■	ハイパーレディー タイピングマスター	ボーステック	¥3,800	ETC
	■	ハイパーレディー タイピングマスター お子さまモード付	ボーステック	¥4,800	ETC
5/12(予)	■	ルディンガルドの光	フレイム	¥4,800	ETC
5/19(金)	■	かちぱか	エニックス	¥9,800	ETC
5/19(予)	■	Ka52 Team Alligator 英語版 完全日本語マニュアル付き	メディアクエスト	¥7,800	SLG
5/26(金)	□	お父さんのための血統競馬	アンバランス	¥4,980	SLG
	■	スタートレック ーアルマダー 正式ライセンス版	サイバーフロント	¥8,800	SLG
	■	スワット3 ークロース・クオーターズ・バトルー 完全日本語版	サイバーフロント	¥9,800	SLG
5/26(予)	□	エリシスの詰合せ	角川書店/キングレコード	予)¥3,980	ETC
	■	ミレニアムBOX 2000 Vol.6 EVE burst error	シーズウェア	¥9,800	AVG⑮
	■	ミレニアムBOX 2000 Vol.7 THE LOST ONE	シーズウェア	¥9,800	AVG⑮
5月中旬	■	アトランティスⅡ (完全日本語版)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	AVG
5月下旬	■	ニード・フォー・スピード PORSCHE 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	RCG
	■	Force Commander	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	SLG
5月下旬	□	メサイヤ 完全日本語版	ズー	¥8,800	ACT
5月予定		ソーラー 完全日本語版	イマジニア	価格未定	SLG
		ヒーローズ オブ マイト&マジック3 アーマゲドンズ ブレード 完全日本語版	イマジニア	¥5,800	SLG
		ヒーローズ オブ マイト&マジック3 完全日本語版 ゴールドパック	イマジニア	¥10,800	SLG
		Warhammer40.000:ライツ オブ ウォー 完全日本語版	メディアクエスト	予)¥8,800	SLG
	□	GUNSHIP!(仮) 英語版	メディアクエスト	価格未定	SLG
	■	Grand Prix World 英語版 完全日本語マニュアル付き	メディアクエスト	予)¥7,800	SLG
		デオ グラシアス 完全日本語版	メディアクエスト	¥8,800	SLG
春/予定	□	ハーフライフ -Opposing Force- 正式ライセンス版	サイバーフロント	¥5,800	ACT+STG
	□	ハーフライフ Game of the year Edition＋Opposing Force ミレニアムパック(仮)	サイバーフロント	¥8,800	ACT+STG
		Jヒーローズ	シド・リミテッド	予)¥12,000	SLG+AVG
	□	Fragrance Tale	TAKUYO	価格未定	SLG+AVG
		デスクトップのメイドさん第4巻 ミリィ	ヘキサ	¥5,800	ETC
6/2(予)	□	野球道4	日本クリエイト	¥10,880	SLG
6/15(木)	■	復活 エッガーランド	ハル・コーポレーション	¥1,980	PZL
6/16(金)	■	ハイパーレディー タイピングマスター お子さまモード付 (PowerMacintosh.iMAC版)	ボーステック	¥4,800	ETC
	■	ハイパーレディー タイピングマスター (PowerMacintosh.iMAC版)	ボーステック	¥3,800	ETC
6/28(水)	□	必勝宝くじ	アルファーショック	¥5,980	SLG
6月上旬	■	F1-2000(日本語版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	RCG
	■	GREATシリーズ ロックマンDASH	メディアカイト	¥3,600	RPG
6月中旬	■	PLATINUMシリーズ バイオハザード3 ラストエスケープ	メディアカイト	¥5,800	AVG
6月予定	□	大刀 ～Daikatana	アイドス・インタラクティブ	¥8,800	ACT+AVG
		将棋2000/2001	アンバランス	¥10,800	TBL
		倉庫番 難問指南	アンバランス	価格未定	TBL
	□	クロース コンバット4 完全日本語版	メディアクエスト	予)¥8,800	SLG
	□	B-17 Flying FortressⅡ :The Mighty Eighth 英語版 日本語インストールガイド付き	メディアクエスト	予)¥7,800	SLG
8月予定	■	最強東大将棋3	毎日コミュニケーションズ	価格未定	TBL
夏/予定		ロードス島戦記・カーラファイル(仮)	角川書店/キングレコード	予)¥4,800	ETC
		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	価格未定	RPG
	□	サクラ大戦 ～電幕倶楽部2(豪華限定版)	セガ・エンタープライゼス	¥6,800	ETC
	★□	ファーランド・オデッセイ2(仮)	テイジイエル	¥9,800	RPG
	□	デ・ジ・キャラット	ブロッコリー	価格未定	AVG
	■	Grand Prix Ⅲ 英語版	メディアクエスト	価格未定	SLG
		デビルインサイド(仮) 完全日本語版	メディアクエスト	価格未定	ACT
秋/予定		Giants ～Citizen Kabuto～	イマジニア	価格未定	ACT
		Team Fortress2	イマジニア	価格未定	ACT
		ホスタイル ウォーターズ	イマジニア	価格未定	STG
12/24(日)		プリズムパレット	ブロッコリー	価格未定	恋愛AVG
2000年予定		新・英雄伝説Ⅳ「朱紅い雫」	日本ファルコム	価格未定	RPG
		ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	価格未定	A・RPG
	□	モノポリー ジュニア 完全日本語版	メディアクエスト	価格未定	TBL
未定		アルファリンク・リアル	アイマジック	価格未定	SLG
		夏の決心	アイマジック	価格未定	AVG
		メビウスリンク・リアル	アイマジック	価格未定	SLG
		アイアンホース	ウィズ	価格未定	SLG
		大魔神 デスクトップテーマ	ウィズ	¥3,200	ETC
		トラウマン	NECインターチャネル	¥8,800	恋愛SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	WIZARDRY CHRONICLE ～BLOODY PLIGRIMS 鮮血の巡礼者たち～(仮)	ケイエスエス	価格未定	RPG
	機甲装神ヴァルカイザー1～6	サイレンス	各¥8,800	AVG
	クリスタル☆ビースト 1～6	サイレンス	各¥4,800	AVG
	激闘!八八艦隊海戦史	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	あにまーじゃんDX	ソニア	¥9,800	TBL⑮
	WANTED	データウエスト	価格未定	ACT+STG
	プリンセスメーカー4(仮)	ナインライブス	価格未定	育成SLG
	Blue Sphere	バンプレスト	予)¥9,800	STG
	デスクトップのメイドさん第5巻 ロッテ	ヘキサ	価格未定	ETC
	House Keeping Operation EX	ヘキサ	価格未定	AVG+SLG
	タイトル未定	ホクショー	価格未定	SLG
	ライバルレルムズ ～魔界統一～ 完全日本語版	メディアクエスト	¥9,800	SLG

パソコン・アダルト

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／14(金)	★□ 真・瑠璃色の雪 ～ふりむけば隣に～	アイル【チーム・Riva】	¥8,800	AVG
	□ MaidLesson ～恋～	スタジオねこパンチ	¥8,800	SLG
	□ パラノイア ～狂気の闇～	ZERO	¥8,800	SLG
	シンクロナイズ・ドリーム	TinkerBell	¥8,800	AVG
	□ 猥	ハイパースペース	¥8,800	AVG
	八ヶ池 -八ヶ池忌譚	PASS GUARD	¥8,800	ETC
	□ 家庭教師 ～陵辱レッスン～	びーにゃん	¥6,800	AVG
	★■ 偽スカウト ～偶像夢悲伝～	ビジョン	¥7,800	AVG
	■ Natural Premium Package	フェアリーテール	¥7,800	SLG
	□ Rumble ～バンカラ夜叉姫～	ペンギンワークス	¥7,800	AVG
	■ こすちゅうむ☆パラダイス	ラプソディ	¥7,800	AVG
4／20(予)	□ 聖白薔薇学園 プチ★MAHJONG ～松崎真奈美の巻～	iris	¥2,480	ETC
4／21(金)	■ いつまでも… ～神長さん家の春夏秋冬	イージーオー	¥7,800	ETC
	□ 自慰Ⅱ～子羊たちの眠れない夜～	キャンディソフト	¥7,800	AVG
	同心 ～三姉妹のエチュード～	クラウド	¥8,800	AVG
	★□ 將姫	シーズウェア	¥8,800	TBL
	□ 俤	JADE	¥7,800	AVG
	□ キャッスルファンタジア ～エレンシア戦記～	Studio e・go!	¥8,800	SLG
	□ エンジェリーズン ～天使のいいわけ～	スピカ	¥8,800	SLG
	□ 隣人妄想 ～団地族の昼下がり～	Sepia	¥8,800	AVG
	★■ AVARON アヴァロン～妖女乱舞2 リメイク～	ZONE	¥8,800	RPG
	★□ 不確定世界の探偵紳士	デジアニメ・コーポレイション	¥8,800	AVG
	□ バーチャル投稿倶楽部	猫球	¥8,800	AVG
	★□ 真夏の夜の夢	びいえふ	¥7,800	AVG
	■ せつない	まりも	¥8,800	ETC
4／25(火)	★□ 恋ようび	ACTRESS	¥8,800	AVG
	■ 恋ようび(お手ごろ版)	ACTRESS	¥6,800	AVG
4／27(木)	★□ PERSIOM -約束の集う場所-	アリスソフト	¥8,500	RPG+AVG
	□ 彼方の森 -The Dragon's Death and Rebirth-	TEAM POPUP	¥8,800	TBL
4／28(金)	皇帝陛下になろう!	r.	¥7,800	SLG
	■ 忍ノ華(シノビノハナ) ～くの一姉妹の挑戦～	アクアハウス	¥8,800	AVG
	□ 性春謳歌	アップルパイ	¥7,800	AVG
	ボディハッカー	くるみ	¥8,800	AVG
	Aries -アリエス-	CIRCUS	¥8,800	AVG
	★ Fugue ～きみとぼくのうた～	シーズウェア ブリッツ	¥8,800	AVG
	★■ あめいろの季節	ZyX	¥8,800	AVG
	□ 極楽VIPER ～VIPERパラダイス～	ソニア	¥7,800	TBL
	■ ファントムナイト 夢幻の迷宮Ⅱ	ソフトウェアハウスぱせり	¥7,800	RPG
	ぐれえとハンティング	大吟醸	価格未定	SLG
	■ 花霞	ぴんく・ぽすと	¥8,800	AVG
	ナイトワーク ～夜蝶のイ・タ・ズ・ラ～	Mutation	¥8,800	SLG+AVG
	★ Love Mate ～恋のリハーサル～	ミンク	¥8,800	恋愛AVG
	□ 行殺♥新撰組	Liarsoft	¥8,800	AVG
	★□ まじかる☆アンティーク	Leaf	¥8,800	SLG+AVG
	PINUP GIRLS	LIBIDO	¥8,800	恋愛SLG
4月下旬	□ めるふぇんメイド地獄	アルシーヴ	予)¥7,800	AVG
	■ 鬼哭の森	プラチナソフト	価格未定	AVG
4月予定	CLOSE 2U	赤ちゃん倶楽部	¥7,800	AVG
	□ 凌辱バスツアー	ZERO	¥8,800	AVG
	■ 韋駄天いかせ男 ～狩娘～	DALL	価格未定	ACT
	■ LOVELESS ～終わらない物語～	VOICE	¥8,800	AVG+SLG
5／12(金)	□ サクリファイス	覇王	価格未定	AVG
	依頼人Ⅱ	Factor	価格未定	SLG
	■ 夜這いマニア ACT1 中世編	WAFFLE	¥8,800	ACT+AVG
5／13(予)	■ 書淫、或いは失われた夢の物語。	Force	¥8,800	ETC
5／19(金)	■ 鬼ノ棲ム桜	Another Room	¥7,800	ETC
	□ 少女サーカス	エヴォリューション	¥8,800	AVG
	□ CARTAGRAN -少女狩猟機-	Soleil	¥8,800	AVG
	■ Paradox ～破戒の螺旋～	D'z	¥8,800	AVG
5／21(日)	■ PIN-UP	ハイパースペース	¥8,800	AVG
5／26(金)	■ PURE PURE	アンジェ	¥8,800	AVG
	□ スキャンダル	くるみ	¥8,800	AVG
	■ S.N.O.W	Xuse	価格未定	AVG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5／26(金)	□ 帝都のユリ	スィートバジル	¥8,800	AVG
	★■ 楽園迷宮PET	SPEED	¥8,800	AVG
	□ MaykickOnline	ZENOS	¥8,800	SLG
	□ ヴィンテージ2000	ハイパースペース	¥8,800	RPG
	□ 微風の詩 ～Breeze passed us by～	ピンパイ	¥8,300	SLG
	★ Natural2 -DUO-	フェアリーテール	¥8,800	恋愛育成SLG
	■ 北麻桜博士の憂鬱	Project-μ	¥8,800	AVG
	エスケイプPLUS	メイビーソフト	¥8,800	AVG
	■ 夜想夢(やそうむ)	Melody	¥8,800	AVG
	■ D＊S 1&2	U・Me SOFT	¥9,800	AVG+SLG
	□ 記憶の海から ～Watermark～	LOZE	¥8,800	AVG
5／26(予)	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.1 DESIRE完全版	シーズウェア	¥9,800	AVG
	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.2 DIVI-DEAD	シーズウェア	¥9,800	AVG
	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.3 luv wave	シーズウェア	¥9,800	AVG
	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.4 Re・leaf	シーズウェア	¥9,800	AVG
	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.5 VIST	シーズウェア	¥9,800	AVG
	■ ミレニアムBOX 2000 Vol.8 ADAM THE DOUBLE FACTOR	シーズウェア	¥9,800	AVG
5月上旬	■ 幽世ノ門 ～かくりよのもん～	エアプランツ	¥8,800	AVG
5月中旬	■ ING(隠具)	メルロー	¥7,800	SLG
	はぁとでネットワーク	Euphony Production	¥8,800	恋愛SLG
5月下旬	□ 水天秤	アップルパイ	¥8,800	AVG+SLG
	□ 一罰②百快	おてもと	¥7,800	TBL
	■ トワイライトホテル夜鳴の詩	ZyX	価格未定	AVG
	□ サクセス	ScooP(スクープ)	¥8,800	AVG
	□ がんぷる!(DVD版)	STUDiO B-ROOM	価格未定	STG
	聖コスプレ学園 ～ゲーム分校～	ストーンヘッズ	¥8,500	恋愛SLG
	■ White Angle Fan Disc 天使のこばこ	light	価格未定	ETC
5月予定	■ Hello Again	アクティブ	¥8,800	AVG
	■ 運命の振り子	イメージクラブ	¥7,800	AVG
	■ 青の扉 白の鍵	サイク	¥8,800	恋愛AVG
	■ ME・GA・MI ～女神ちゃんGET大戦略!?～	CHOCO	¥8,800	AVG
	□ 幻死狩り	PiAS	予)¥8,800	AVG
	□ Lavender	for	¥8,800	AVG
	■ 千秋夜(せんじゅうや)	riot	¥8,800	AVG
	□ 恋ごころ	RAM	¥8,800	AVG
春／予定	8TH ANGEL ～終末の天使～	あい(EYE)	¥8,800	AVG+SLG
	Believe	ALTARM Project	価格未定	SLG+AVG
	初夜(仮)	クリスタルビジョン	価格未定	AVG
	□ 隣家(仮)	ScooP(スクープ)	価格未定	AVG
	□ ELYSION ～永遠のサンクチュアリ～	テリオス	価格未定	AVG
	さよならの微笑み2	k'Night!	価格未定	AVG
	★□ 眠れる森のお姫様	ペンギンワークス	¥8,800	AVG
6／2(金)	■ もう好きにしてください ～陵辱と鎖と秘密の穴～	システムロゼ	¥8,800	AVG
6／9(金)	□ めいどいんばにー	エウシュリー	¥8,800	A・RPG
	□ エナメルパニック!!	エフアンドシー	¥7,800	STG+AVG
	■ Portrait(ポートレイト)	TESLA	¥6,800	AVG
	□ 贄3(NIE3)	ハイパースペース	¥8,800	AVG
	□ おまかせ同好会	RAIN SOFTWARE	¥8,800	恋愛AVG
6／20(火)	□ 扉のむこうは	ドールハウス	¥7,800	AVG
6／23(金)	□ Sadistic Wedding -汚された純白-	くるみ	¥7,800	ETC
	□ 微笑みをもういちど	U・Me SOFT	¥8,800	AVG+SLG
6／30(金)	■ 崩壊(仮)	オムニ舎	¥8,800	AVG
	■ 囁	D'z	予)¥8,800	AVG
6月上旬	■ 聖白薔薇学園 プチ★MAHJANG ～江波理菜の巻～	iris	¥2,480	TBL
6月下旬	■ EDEN Ⅲ	フォレスター	予)¥8,800	AVG
	■ Bluelight Magic	light	価格未定	AVG
6月予定	□ Costume DE PoN J	acute	¥8,800	TBL+AVG
	■ リターン(仮)	アクアリウム	¥7,800	AVG
	sense off	otherwise	¥8,800	AVG
	■ 警備員 歪んだ職務日誌	インターハート	¥7,800	AVG

世界初！ロールプレイングピンボール発売

ピンボールにロールプレイングの要素をプラスした『Standard 1500シリーズ Theピンボール ゴールデンログレス』が発売されたぞ。本作は、アーサー王伝説をモチーフに作られており、その壮大なストーリーを3つの台を駆使して進めていく今までにないスケールのピンボールだ。リアルなボールの動きや描画パフォーマンスはもちろん、セーブ機能も搭載されている。他にも、ギリシャ神話がテーマの『ルーニーラビリンス』、さまざまな役でハイスコアを狙う『クリスタルカリバーン』、最大で6個のマルチボールが楽しめる『エンジェルエッグ』も同時発売。4作品とも、サクセスよりWin版、MAC版それぞれ定価1,500円[税別]で好評発売中だ。



▲さまざまなミッションをクリアしていこう。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
6月予定	□ ガッコDEちょーきょー(仮)	エスクード	価格未定	AVG+SLG
	□ トイレの女神様	オーサリング・ヘヴン	¥5,800	AVG
	■ Pain	Cadath	¥8,800	AVG
	★■ Air	KEY	価格未定	AVG
	□ 使用中 ～W.C.～	ギルティ	予)¥7,800	AVG
	電脳M奴隷・麗美	ギルティ	価格未定	ETC
	★ 黒瞳皇 ～瞳裸Ⅱ～	クロスネット	¥8,800	SLG
	□ 失くした時間へ	Ciel	¥8,800	AVG
	■ Snow Drop	スィートバジル	予)¥7,800	AVG
	□ デパガ ～service angel～	SWeet	価格未定	SLG
	■ TwinWay	Studio e・go!	価格未定	AVG
	VIPER-GT1 ～あきらクンと一緒～(仮)	ソニア	¥7,800	SLG
	■ Imitation ～真実の愛～	Deco1	¥8,800	AVG
	■ 果てしなく青い、この空の下で…。	TOPCAT	予)¥8,800	AVG
	■ 追憶(仮)	パープル	¥8,800	AVG
	■ 人形の厘	PiAS	予)¥8,800	AVG
	■ 好きなもんは好きなんだからしょうがない!!	プラチナれーべる	¥6,800	AVG
	★■ チャットしようよ!	BLACKPACKAGE	¥8,800	恋愛SLG
	■ レンズの向こう側	MINA	¥8,800	AVG
	神語 ～かんがたり～	Euphony Production	¥8,800	AVG
	■ Find Love EX2 ～この胸の中生きて～	リセアン	¥7,800	AVG
	■ 5W1えっち(仮)	ルーフ	予)¥7,800	AVG
	■ 檻の中のわたし	RUNE	価格未定	AVG
7/7(予)	■ さくらんぼ海岸	フェアリーテール	価格未定	AVG+SLG
7/25(火)	□ SMノススメ -The Seeker ZERO-	天津堂	¥8,800	AVG+SLG
7/28(金)	□ ペンシラー☆カナ	Ripe	¥8,800	AVG
7月上旬	■ アンティーク(仮)	びい・えふ	予)¥8,800	AVG
7月下旬	■ カレンダーガール	フォスター	予)¥8,800	AVG
7月予定	□ エレベーター	アップルパイ	価格未定	???
	■ ヤッちゃえ☆ワンダーランド	infinity	価格未定	SLG+AVG
	■ 恐怖省(仮)	h.m.p	価格未定	AVG
	■ ピュアメール	オーバーフロー	価格未定	AVG
	VIPER-RSR	ソニア	¥9,800	RPG
	■ なかない猫	ばった	¥8,800	AVG
	■ 想い出の彼方	PL+US	¥8,800	ETC
8/24(予)	■ プリズム・ハート	パジャマソフト	価格未定	SLG
8月下旬	討魔武勇伝 京都妖霊淫夢界(仮)	メーカー未定	¥8,800	A・RPG
夏／予定	□ Once more Again	アイル【チーム・TATU】	¥8,800	AVG
	■ ラグナポリス	エアプランツ	価格未定	AVG
	ハート オブ ハーツ(仮)	XYZ	¥8,800	SLG
	■ Theガッツ2	オーサリング・ヘヴン	¥5,800	AVG
	■ ラブ²・ナビゲーション ～恋の免許講習～	カクテル・ソフト	¥7,800	AVG+SLG
	□ 闇色の童話	キャンドル	価格未定	AVG
	凌辱鬼(仮)	ギルティ	価格未定	AVG
	□ Oratorio ～約束～	くるみ	¥7,800	AVG
	□ ハーフヴァンパイアサキさん	くるみ	価格未定	AVG
	□ Collection(コレクション)	コンプリーツ	¥7,800	AVG
	□ わたしのありか。	JANIS	¥8,800	AVG
	■ Renaissance	JIN	¥8,800	AVG
	■ アイドルめ～か～ シナリオ1 櫻井美卯(初回限定版)	ScooP(スクープ)	予)¥8,800	AVG
	□ アイドルめ～か～ シナリオ1 櫻井美卯(通常版)	ScooP(スクープ)	予)¥7,800	AVG
	★■ Bless Close your eyes.open your mind.	BasiL	価格未定	AVG
	■ MAVERICK MAX	ブルーゲイル	¥8,800	AVG
	★□ カナリア ～この想いを歌に乗せて～	フロントウイング	¥8,800	AVG
	エーゲネルスの花嫁	MESA	価格未定	AVG
	□ グランドフィナーレ ～Final Funfair in 7 Days～	リリィーズ	¥7,800	AVG
	■ Fifth -Twin-	RUNE	価格未定	AVG
9月予定	□ 虹色妖女	STUDiO B-ROOM	価格未定	AVG
	■ ほろほろ	LiLiM	¥8,800	AVG
10月予定	VIPER-Z3	ソニア	¥9,800	AVG
秋／予定	■ 真説 神谷右京6(仮)	アルテシア	価格未定	AVG
	■ 迸る月の下で	Guts!	¥8,800	ETC
2000年予定	Bible Black -la noche de walupurgis-	アクティブ	¥8,800	AVG
	■ ミューティア・クロニクル Vol.1 シルバー・ジーン	キャンドル	価格未定	AVG
	■ ミューティア・クロニクル Vol.2 キャリア・グリーン	キャンドル	価格未定	AVG
	■ ミューティア・クロニクル Vol.3	キャンドル	価格未定	AVG
	■ ミューティア・クロニクル Vol.4	キャンドル	価格未定	AVG
	義母(仮)	ギルティ	価格未定	AVG
	未使用(仮)	ギルティ	価格未定	AVG
	VIPER-M5	ソニア	価格未定	AVG
未定	千の夜と一つの夜の物語	acute	価格未定	AVG
	Tell me the color	acute	価格未定	AVG
	EDUCATOR	ACTRESS	¥8,800	SLG
	□ 人工失楽園	Abogado Powers	価格未定	AVG
	つもバカ日誌 ザ・ボイスエディション	Abogado Powers	¥8,800	TBL
	虚空の聖剣(仮)	エスクード	価格未定	???
	鬼作	エルフ	価格未定	???
	I MISS YOU	GARLAND	価格未定	AVG
	少女(仮)	きゅろっと	価格未定	AVG
	さよならを教えて	CRAFTWORK	価格未定	AVG
	■ ぷにぷに★はんどメイド	CLOVER	価格未定	AVG
	■ ま・ほ・ろ・ば	御殿山本舗	価格未定	AVG+育成SLG
未定	BACKSTAGE	Saphir	予)¥7,800	SLG+AVG
	■ 約束の地(仮)	ジーンズファーム	¥8,800	AVG
	□ 淫堕落恥部麻雀 ハコてん雀	ZyX	価格未定	TBL
	ピンボール 天国と地獄	スタジオねこパンチ	価格未定	TBL
	VIPER-M3 -3.2-	ソニア	¥9,800	AVG
	VIPER-M6	ソニア	価格未定	AVG
	VIPER-BTR 魔法の賭博師トトカル☆チョミ	ソニア	¥8,800	AVG
	星空ぷらねっと	D.O.	価格未定	SLG+AVG
	■ トレモロ(仮)	テリナ	¥8,800	AVG
	学園ソドム2 ～PRETTY VACANT～	PIL	価格未定	???
	コックサッカーブルース	PIL	価格未定	???
	セックスマシーン	PIL	価格未定	???
	心理劇の荒刃	BLUCKY	¥8,800	AVG
	Stainless Breath	BLUCKY	¥8,800	SLG
	□ ←・→	FLADY	¥8,800	AVG
	PRINCESS KNIGHTS	ミンク	価格未定	SLG
	ねばぁえんど(仮)	メーカー未定	価格未定	AVG
	変身リング1・2(仮)	メーカー未定	価格未定	AVG
	はぷにんぐJOURNEY～the second season～	Euphony Production	価格未定	恋愛SLG
	はぷにんぐJOURNEY ～白い世界で抱きしめて～	Euphony Production	価格未定	恋愛SLG
	White Love(限定版)	Euphony Production	¥9,000	AVG
	White Love(通常版)	Euphony Production	¥8,500	AVG
	Memories3(仮)	Euphony Production	価格未定	AVG
	■ innocent Eye's	ユニゾンシフト	¥8,800	AVG+SLG
	■ チェリー・アイランド	RAVE	¥8,800	ETC

※このソフトは64DDに同梱、またはソフト完成後に無料で配布されます。
単品発売の予定は、現在のところありません。

NINTENDO 64

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4/21(金)	□ 忍たま乱太郎 64ゲームギャラリー	カルチャーブレーン	¥6,480	ROM	PZL
	□ 井出洋介の麻雀塾	セタ	¥5,800	ROM	TBL
4/27(木)	★ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	¥5,800	ROM	A・RPG
	★ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (メモリー拡張パック同梱版)	任天堂	¥7,800	ROM	A・RPG
4/28(金)	□ バスラッシュ ECOGEAR Power Worm Championship	ビスコ	¥7,800	ROM	SLG
4月予定	F-ZERO X エクスパンション キット	ランドネットDD	価格未定	DD	RCG
5月下旬	★■ ぬし釣り64 -潮風にのって-	パックインソフト	¥6,800	ROM	RPG
春／予定	□ 実況パワフルプロ野球2000	コナミ	予)¥7,800	ROM	SPT
	VIEWPOINT2064	サミー	¥7,800	ROM	STG
	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～	チュンソフト/任天堂	価格未定	ROM	RPG
	□ 井出洋介の麻雀塾	メーカー未定	価格未定	DD	TBL
	日本プロゴルフツアー64	メーカー未定	価格未定	DD	SPT
	現代大戦略 Ultimate War	メーカー未定	価格未定	DD	SLG
6月予定	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ランドネットDD	価格未定	DD	ETC
夏／予定	■ がんばれニッポン!オリンピック2000	コナミ	価格未定	ROM	SPT
	■ スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	¥6,800	ROM	ETC
	□ ちゃんばらファイター	ボトムアップ	¥6,980	ROM	格闘ACT
	□ 巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC
2000年予定	エキサイトバイク64(仮)	任天堂	¥5,800	ROM	SPT
	スーパーマリオRPG2(仮)	任天堂	¥6,800	ROM	A・RPG
	パーフェクトダーク(仮)	任天堂	¥6,800	ROM	ACT
	MOTHER3 豚王の最期	任天堂	¥6,800	ROM	RPG
未定	バイオハザード 0(仮)	カプコン	価格未定	ROM	AVG
	WIPEOUT 64	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥7,980	ROM	RCG
	レブ・リミット	セタ	価格未定	ROM	RCG
	■ クオンパ	T&Eソフト	価格未定	ROM	PZL
	コンカーズクエスト(仮)	任天堂	価格未定	ROM	ACT
	スリッ駆ラジッ駆	任天堂	¥5,800	ROM	RCG
	ゼルダの伝説DD(仮)	任天堂	価格未定	DD	A・RPG
	パネルでポン64(仮)	任天堂	価格未定	ROM	PZL
	ファイアーエムブレム64(仮)	任天堂	価格未定	ROM	S・RPG
	■ 64ウォーズ	ハドソン	価格未定	ROM	SLG
	フライトシミュレーター	ビデオシステム	価格未定	ROM	SLG
	■ TOON PANIC	ボトムアップ	価格未定	ROM	ACT
	ウォール街(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC
	サウンドメーカー(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC
	DDシーケンサー(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC
	DT DD版(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC
	デザエモンDD(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC

Dreamcast

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
4/13(木)	□ ハローキティの『音なる』メール	セガ	¥2,800	VM	ETC
4/20(木)	さくらももこ劇場 コジコジ	マーベラスエンターテイメント	¥6,800		ETC
4/27(木)	□ センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	¥6,800		AVG
	□ パワーストーン2	カプコン	¥5,800		ACT

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
4／27(木)	□ ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition	コナミ	¥5,800		ACT
	□ 機天烈少年'S ガンガガン(ソフト単品)	セガ	¥4,800		ETC
	□ 機天烈少年'S ガンガガン(マイクデバイス同梱版)	セガ	¥6,800		ACT
	サンバDEアミーゴ	セガ	¥5,800		ACT
	ソーサリアン ～七星魔法の使徒～ 限定2枚組	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥6,800		RPG
	★□ ソーサリアン ～七星魔法の使徒～	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800		RPG
4月予定	トップ・オブ・ザ・フォーミュラ	フジコム	価格未定		RPG
5／2(火)	□ ゴルフしようよ 攻略パック	ボトムアップ	¥3,980		SPT
5／11(木)	□ 通信対戦ロジックバトル 大雪戦	フォーティファイブ	¥3,800		ETC
5／18(木)	□ Dee Dee PLANET	セガ	¥2,800		ETC
	久遠の絆 再臨詔	フォグ	¥5,800		AVG
	□ マリオネットカンパニー2 Chu!	マイクロキャビン	¥6,800		AVG
5／25(木)	□ Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	¥6,800	VM	S・RPG
	グラウエンの鳥籠 Kapitel5「贖罪」 (Dreamcast Direct専用タイトル)	セガ	¥2,800		ETC
	□ レンタヒーローNo.1	セガ	¥5,800		A・RPG
5／25(予)	□ スーパーランナバウト	クライマックス	¥5,800		ACT
春／予定	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	価格未定		育成SLG
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定		育成SLG
	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	セガ	¥6,800		SLG
	M-SR(仮)	セガ	価格未定		RCG
	サクラ大戦	セガ	価格未定		AVG
	ジェットセットラジオ	セガ	価格未定		ACT
	熱闘(NET)ゴルフ	セガ	¥5,800	VM	SPT
	Baldur's Gate	セガ	価格未定		A・RPG
	■ ビックリマン2000ビバ!フェスチバァ!	セガトイズ	¥4,800		ETC
	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝	バンプレスト	価格未定		ACT+AVG
	大相撲(仮)	ボトムアップ	価格未定		SPT
6／29(予)	■ RECORD OF LODOSS WAR ～ロードス島戦記 邪心降臨～	角川書店／ESP	¥6,800		RPG
6月上旬	□ ゴルフしようよ コースデータ集Vol.1	ボトムアップ	¥1,980		ETC
6月予定	■ インペリアルの鷹	グローバル・A・エンタテインメント	価格未定		ACT+STG
	★■ 首都高バトル2	元気	¥5,800		RCG
	アニマスター	セガ	¥5,800	VM	RPG
	人生ゲーム for Dreamcast	タカラ	¥5,800		TBL
	www・サッカー ～参加者募集!～	Happy?	¥5,800		SLG
7／27(木)	グラウエンの鳥籠 Kapitel6「戦慄」 (Dreamcast Direct専用タイトル)	セガ	¥2,800		ETC
7月中旬	■ ゴルフしようよコースデータ集Vol.2(仮)	ボトムアップ	価格未定		ETC
7月下旬	□ ズサーヴァサー	リアルビジョン	価格未定		RCG
7月予定	■ COOL COOL TOON	SNK	価格未定		ETC
8月中旬	■ ゴルフしようよコースデータ集Vol.3(仮)	ボトムアップ	価格未定		ETC
夏／予定	★■ エルドラドゲート	カプコン	¥2,800		RPG
	Memories Off(仮)	キッド	価格未定		AVG
	■ がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	価格未定		SPT
	■ ニーベルングの指輪	サクセス	価格未定		AVG
	★■ 青の6号 歳月不待人 -Time and Tide-	セガ	価格未定		AVG
	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	価格未定		AVG
	ダービー馬をつくろう!	セガ	価格未定		育成SLG
	■ ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀(仮)	セガ	価格未定		A・RPG
	□ ねっと DE ぱら	TAKUYO	¥6,800		SLG
	□ Ring Age	TAKUYO	価格未定	VM	A・RPG
	★ ぽけかの ～愛田由美・宝条院静香・植野史緒～	データム・ポリスター	¥6,800	VM	育成SLG
	★□ ルームメイトノベル ～佐藤由香～	データム・ポリスター	¥6,800		ETC
	□ ルーンキャスター	ノイジア	¥5,800	VM	SLG
	★ ルーンジェイド	ハドソン	価格未定		RPG
秋／予定	■ ILLBLEED	セガ	価格未定		ACT
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ	価格未定		AVG
	ハッピー☆レッスン(仮)	データム・ポリスター	¥6,800		ETC
	□ ALEX ～Virus Composer～	メディアファクトリー	価格未定		SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
2000年予定	L.O.L ～Lack of Love～	アスキー	価格未定		RPG
	SNK VS. CAPCOM(仮)	カプコン	価格未定		格闘ACT
	私立ジャスティス学園2(仮)	カプコン	価格未定		格闘ACT
	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future	カプコン	価格未定		格闘ACT
	■ ナイトメアクリーチャーズII (仮)	コナミ	価格未定		ACT
	超時空要塞マクロス(仮)	翔泳社	価格未定		ACT
	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	価格未定		RPG
	Brave Knight(仮)	パンサーソフトウェア	価格未定		育成SLG
	Little dream	パンサーソフトウェア	価格未定		ACT
	ドグウ戦紀 ～覇王～	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800		SLG
	ジュリアン	フジコム	価格未定		AVG
未定	□ METAL MAX(仮)	アスキー	価格未定		RPG
	聖霊機ライブレード	ウインキーソフト	¥5,800		S・RPG
	■ エンジェルプレゼント	NECインターチャネル	価格未定		AVG
	★■ Kanon	NECインターチャネル	価格未定		AVG
	■ センチメンタル プレリュード	NECインターチャネル	価格未定		???
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	¥4,800		TBL
	グランディアII	ゲームアーツ	価格未定		RPG
	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	価格未定		SLG
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定		SLG
	Warrz(ワーズ)	ショウエイシステム	価格未定		RPG
	□ ECCO THE DOLPHIN Defender of the future	セガ	価格未定		ACT+AVG
	エターナルアルカディア	セガ	価格未定		RPG
	■ 10six ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	セガ	価格未定		ACT+SLG
	★■ Napple Tale ～Arsia in Daydream～(仮)	セガ	価格未定		A・RPG
	■ ラブひな[LOVE♥HINA]突然のエンゲージ・ハプニング	セガ	価格未定		AVG
	ダークアイズ(仮)	ネクステック	価格未定		RPG
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定		S・RPG
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定		S・RPG
	紫炎龍2(仮)	童	価格未定		STG
	ダイナマイトロボ(仮)	童	価格未定		ACT

プレイステーション

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
4／13(木)	□ ガイアマスター ～神々のボードゲーム～	カプコン	¥4,800		TBL
	□ Bestウイング 同級生麻雀	J・ウイング	¥2,800		TBL
	★□ タイニーバレット	SCEJ	¥5,800		ACT
	★□ デビルマン	バンダイ	¥5,800		ACT
	□ BPS ザ・チョイス THE NEXT TETRIS	ビーピーエス	¥2,800		PZL
	雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ(麻雀)	ビスコ	¥1,500		TBL
	雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ(花札)	ビスコ	¥1,500		TBL
	□ 着信メロディだもん Volume 4	ビング	¥1,980		ETC
4／14(金)	THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix	オラシオン	¥4,800		ETC
4／20(木)	ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	¥6,800		RPG
	□ 対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	アスキー	¥5,800		恋愛SLG
	□ スノポケラー	アトラス	¥3,800	PCS	ETC
	□ ポケラーDX(ピンク)	アトラス	¥3,800	PCS	ETC
	□ ポケラーDX(ブラック)	アトラス	¥3,800	PCS	ETC
	□ メカポケラー	アトラス	¥3,800	PCS	ETC
	■ K.O. -ザ・ライブ・ボクシング-(廉価版)	アルトロン	¥2,800		SPT
	閉鎖病院	ヴィジット	¥5,800		ETC
	★□ ロックマン DASH 2 ～エピソード2 大いなる遺産～	カプコン	¥5,800		A・RPG
	□ Dancing Stage featuring Dreams Come True	コナミ	¥4,980		ACT
	華蘭虎龍学園 ～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2,800		TBL
	★□ RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5,800	PCS	STG
	□ オーバキューン	ナムコ	¥5,800		STG
	★□ われら密林探検隊!!	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800		ACT

マルチクリエイターの語る、21世紀のビジネス

あの『ファイナルファンタジー』のシナリオをはじめ、数々のアニメやゲームシーンで活躍する寺田憲史氏が、このたび『ルーカスを越えるアニメ・ゲームビジネス必勝法』を上梓した。本書は、氏の豊富な現場経験をもとに、現在のエンタテインメント制作の実状や、21世紀のビジネスチャンスを語ったもの。数々の成功と失敗を重ねた氏が提示する、今後のビジネスモデルは、クリエイターを志す人たちにとって絶好のテキストとなりうるはずだ。最近では、国際的な企業とともにアニメ映画の制作を企画している寺田氏。世界を視野に入れた氏の熱いメッセージを、本書で受け取ろう！



◀FF制作秘話も交えた本書は、定価1,400円［税別］で小学館より好評発売中。

ポケステ用ファッショナルカバー登場！

あのポケットステーションを鮮やかに彩るファッショナブルカバー「COROR POCKET COVER」がさくら堂より定価680円［税別］で発売中だ。本商品はポケステ本体にはめ込むだけで、君のポケステをよりオシャレに、カラフルにアレンジしてくれるぞ。付けたままでの電池交換やポケステ同士の通信も可能。また、クリスタルブルー、クリスタルピンク、クリスタルイエロー、クリスタルパープル、クリスタルオレンジの全5色から好きな色を選ぶことができる。今回は特別に、その5種類を各3名、合計15人の読者にプレゼントするぞ。官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、欲しい色を明記して、電撃王編集部「カラーポケットカバー」係まで。


▲これで全5色。君ならどの色を選ぶ？

発売日		ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
4/27(木)	★□	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	¥5,800		RPG
	□	Screen	キッド	¥6,800		AVG
	□	フランベルジュの精霊	キッド	¥6,800		AVG
	□	筋肉番付 ROAD TO SASUKE	コナミ	¥5,800		ACT
		サイレントヒル(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2,800		AVG
		メタルギアソリッド インテグラル(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2,800		ACT
		メタルギアソリッド(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2,800		ACT
		SuperLite1500シリーズ DEEP FREEZE	サクセス	¥1,500		STG+AVG
	□	SuperLite1500シリーズ HONDAスーパーバイクレーシング	サクセス	¥1,500		RCG
	□	Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4,800		ACT
	★□	ドッチメチャ!	SCEJ	¥5,800		SLG
	□	SIMPLE1500シリーズVol.21 THE 野球	D3パブリッシャー	¥1,500		SPT
	★□	SIMPLE1500シリーズvol.28 THE ダンジョンRPG	D3パブリッシャー	¥1,500		RPG
		免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5,800		SLG
	■	Major Wave1500シリーズ LATTICE(ラティス)	ヌーサイト	¥1,500		STG
	■	Major Wave1500シリーズ バトルマスター	ハムスター	¥1,500		格闘ACT
	■	Major Wave1500シリーズ マスモンKIDS	ハムスター	¥1,500		SLG
	□	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラピッシュブレイズン	パンドラボックス	¥1,980		RPG
	□	パカパカパッション2	プロデュース	¥5,800		ETC
4月予定	□	音楽ツクールかなでーる2	アスキー	¥2,800		ETC
	□	～アートカミオン～ 双六伝	アフェクト	¥4,800		TBL
		ブリガンダイン -グランドエディション-	イースリースタッフ	¥6,800		S・RPG
	□	プロ麻雀「兵」3	カルチャーブレーン	¥4,980		TBL
	□	FOUR/フォー	ヒューマンシステムズ	予)¥2,500		PZL
5/2(火)	■	パーラーステーション(廉価版)	アクアルージュ	¥2,800		SLG
	■	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥3,800		SLG
	■	ザ・ブルーマーリン	スターフィッシュ	¥2,000		SLG
	★□	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7,800		S・RPG
	★□	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	バンダイ	¥7,800		SLG
	■	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち DXパック	バンダイ	¥12,800		SLG
	■	北電子バーチャパチスロ2	マップジャパン	¥5,800		SLG
5/2(予)	□	イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	価格未定		TBL
		Value 1500 紫禁城	サンソフト	¥1,500		PZL
		Value 1500 上海	サンソフト	¥1,500		PZL
		Value 1500 龍龍	サンソフト	¥1,500		PZL
	■	SIMPLE1500シリーズvol.30 THE バスケット ～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	¥1,500		SPT
5/11(木)		élan plus	ビスコ	¥2,800		育成SLG
	■	Best of the Best S・Q ～サウンドキューブ～	メディアエンターテイメント	¥2,500		PZL
	■	Best of the Best ザ・ファミレス ～史上最強のメニュー～	メディアエンターテイメント	¥2,800		SLG
	■	Best of the Best パチスロ帝王mini	メディアエンターテイメント	¥1,800	PCS	SLG
5/18(木)	□	～磁石で飛んじゃう!?～ ピックスの大冒険	アフェクト	¥3,400		ACT
		BACK GAMMON 2000	アンバランス	予)¥6,800		TBL
		ケータイ・エディ	インクリメントP	¥5,800		ETC
	□	マリオネットカンパニー2 Chu!	マイクロキャビン	¥6,800		AVG
5/18(予)	■	Dance Dance Revolution 3rd MIX	コナミ	OPEN PRICE		ACT
	★■	ビクトリーボクシング	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800		SPT
5/25(木)		アクエリアンエイジ ～東京ウォーズ～	ESP	¥6,800		ETC
	■	コンビ麻雀あわせうちwith「まぼろし月夜キャラクターズ」	ギャップス	¥2,800		TBL
	□	賭博黙示録カイジ	講談社	予)¥5,800		SLG
		SuperLite1500シリーズ クイズVol.1(仮)	サクセス	¥1,500		ETC
		SuperLite1500シリーズ クイズVol.2(仮)	サクセス	¥1,500		ETC
		SuperLite1500シリーズ クイズVol.3(仮)	サクセス	¥1,500		ETC
		SuperLite1500シリーズ Hooockey!	サクセス	¥1,500		SPT
	■	Major Waveシリーズ ロードモナーク ～新・ガイア王国記～	ハムスター	¥1,500		SLG
	■	Major Wave1500シリーズ ずっといっしょ	ハムスター	¥1,500		恋愛SLG
5/25(木)	■	Major Wave1500シリーズ バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティブ	ハムスター	¥1,500		SLG
	□	星界の紋章	バンダイビジュアル	¥6,800		SLG
	■	本格四人打プロ麻雀 麻雀王	童	¥1,980		TBL
5/25(予)	■	ポップンミュージック2(コナミ ザ ベスト)	コナミ	OPEN PRICE		ETC
	■	Major Wave1500シリーズ SWING	ハムスター	¥1,500		PZL
5月上旬	■	バーチャル競艇2000	日本物産	¥6,800		SPT
5月中旬	□	OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5,800		RCG
5月末		ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	エニックス	¥7,800		RPG
5月予定		聖ルミナス女学院	エクシング・エンタテイメント	¥6,800		AVG
	□	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6,800		恋愛SLG+AVG
	□	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	予)¥6,980		S・RPG
	□	スーパーロボット大戦α 限定版	バンプレスト	予)¥9,800		S・RPG
	□	キラーバス	魔法 東京	¥5,800		SPT
春/予定	★	コスモウォーリアー零	タイトー	価格未定		ACT+STG
		逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	価格未定		AVG
		プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6,800		SLG
	★□	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch! ～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1,980		AVG
		爆流	フジミック	¥5,800		SPT
		BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	価格未定		ETC
		HOSHIGAMI(ほしがみ) ～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	予)¥4,800		S・RPG
6/1(木)	■	マル安シリーズ④ 海底大戦争	エクシング・エンタテイメント	¥1,980		STG
6/15(木)	■	オズの魔法使い ～Another World～ Rung Rung	アフェクト	¥3,000		AVG
6/22(木)		SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3	サクセス	¥1,500		PZL
		SuperLite1500シリーズ クロスワード2	サクセス	¥1,500		PZL
		SuperLite1500シリーズ 数独3	サクセス	¥1,500		PZL
	★□	ハッピィサルベージ	メディアワークス	予)¥5,800		AVG
6/22(予)	■	スラップハッピーリズムバスターズ	アスク	¥4,800		ACT
	■	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	コナミ	OPEN PRICE		SPT
6/29(木)	■	小さな王国物語 LITTLE KINGDOM STORY	ケイエスエス	予)¥4,800		SLG
	■	Major Wave1500シリーズ マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～	ハムスター	¥1,500		SLG
	■	Major Wave1500シリーズ ラブ・ゲーム ーわいわいテニスー	ハムスター	¥1,500		SPT
	■	Major Wave1500シリーズ EGG	ハムスター	¥1,500		SLG
6/29(予)	□	エルダーゲート	コナミ	OPEN PRICE		RPG
	■	ビシバシスペシャル3 ～ステップチャンプ～	コナミ	OPEN PRICE		ETC
6月予定		砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～	アイディアファクトリー	価格未定		RPG
	■	City Bravo! ～ビジネス編～	アルトロン	価格未定		SLG
	■	F1 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定		RCG
	□	SuperLite1500シリーズ WuTang	サクセス	¥1,500		格闘ACT
	■	Value 1500 ダブルイーグル	サンソフト	¥1,500		SPT
	□	MACROSS PLUS -GAMEEDITION-	翔泳社	¥6,800		ACT+STG
	□	裏技麻雀 ～これって天和ってやつかい～	スパイク	¥4,800		AVG
	■	ファイヤープロレスリングG(廉価版)	スパイク	価格未定		SPT
	★■	ACONCAGUA(アコンカグア)	SCEJ	価格未定		AVG
	■	ブレンド×ブランド<おでかけ合成RPG>	トンキンハウス	¥5,800		RPG
	■	ベストプライス黒ノ十三	トンキンハウス	¥2,500		ETC
	■	パーラー!プロ・ジュニア コレクション	日本テレネット	¥3,200		SLG
	★■	サラリーマン金太郎 THE GAME	バンダイ	¥3,800		AVG
	□	PARTS'DIK	バンプレスト	予)¥5,800		ACT
	□	作曲するんだもん	ビング	予)¥2,480		ETC
	★□	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5,800		TBL
7/6(予)	□	お水の花道	ポニーキャニオン	¥6,800		SLG
7/19(予)	★■	FINAL FANTASY Ⅸ	スクウェア	価格未定		RPG
7月予定	■	ARTDINK BEST CHOICE ラグナキュール	アートディンク	¥2,800		RPG
	□	ラグナキュール レジェンド	アートディンク	¥4,800	PCS	RPG
	□	メタルスラッグX	SNK	¥5,800		ACT+STG
	□	ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4,800		育成SLG

※『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』はメーカー発表によると5月末までに発売

ふたつの「アナザヘヴン」同時スタート！

「人間は何故悪いことに惹かれ、刺激として楽しむのか？」この現代社会が持つ悪意の連鎖を強烈に描いている「アナザヘヴン」。4月GWに映画と連続テレビドラマが同時スタートする。監督・脚本は「NIGHT HEAD」「らせん」などを手がけた飯田譲治氏。ふたつのアナザヘヴンは共通する作品哲学を持ちながら、まったく別の物語がお互い絡み合い影響を与えながら展開していくのだ。どのように繋がりどのような結末を迎えるのだろうか？



▲主演である江口洋介の迫真の演技も楽しみ。

今回はこの映画の特別鑑賞券をペアで5名の読者にプレゼントするぞ。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、電撃王編集部「アナザヘヴン」係まで。締切は4月20日消印有効。

Win95&98ソフト『彼女の履歴』発売

この作品は架空の高校のホームページを覗く、というかたちで進めていくイラスト集。様々なジャンルの作家15人がひとりずつキャラクターをデザインしているぞ。ひとりにつき12枚、合計180枚ものイラストが収録されているのだ。各キャラクターは「制服」「浴衣」「格闘」など12のテーマで描かれている。また、プロフィールなども細かく設定されており、各キャラクターの様々な側面を楽しむことができる。なお、このソフトはネット上での専売ソフトで、株式会社ジーパラドットコム



◀各キャラクターにそれぞれ新人声優を起用。イラストに合わせた様々なボイスが楽しめる。

(http://www.gpara.com/)でバンプレストより定価5,800円[税別]で発売中だ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
7月予定	□ キミにSteady	シーディーブロス	¥5,800		恋愛SLG
	□ コリン・マクレー ザ・ラリー2	スパイク	価格未定		RCG
	■ コリン・マクレー ザ・ラリー(廉価版)	スパイク	価格未定		RCG
	□ トワイライトシンドローム ～再会～	スパイク	¥5,800		AVG
8月予定	■ WTC	スパイク	価格未定		RCG
	□ 悠久組曲 ～All Star Project～	メディアワークス	価格未定		AVG
夏／予定	★■ ペルソナ2 罰	アトラス	¥6,800		RPG
	★■ 鈴木爆発	エニックス	価格未定		ETC
	■ ブレイドアーツ	エニックス	価格未定		ACT+AVG
	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	予)¥6,800		AVG
	恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4,800		恋愛SLG+TBL
	★■ Maestromusic (マエストロムジーク)(仮)	グローバル・A・エンタテインメント	価格未定		ETC
	沈黙の艦隊	講談社	予)¥5,800		S・RPG
	■ がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	価格未定		SPT
	■ ビートマニア BEST HITS(仮)	コナミ	価格未定		SLG
	□ SuperLite1500シリーズ ナンクロ3	サクセス	¥1,500		PZL
	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5,800		SPT
	RCでGO!	タイトー	価格未定		RCG
	★■ タツノコファイト	タカラ	価格未定		格闘ACT
	SIMPLE1500シリーズVol.X THE シューティング(仮)	D3パブリッシャー	¥1,500		STG
	■ SIMPLE1500シリーズvol.29 THE つり	D3パブリッシャー	¥1,500		SPT
	Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	価格未定		ACT
	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	予)¥6,800		SLG
9月上旬	■ ディオラムス	ポノス	予)¥5,800		TBL
9月予定	■ マイクロ・マニアックス	スパイク	価格未定		RCG
10月予定	■ PS-ZOIDS(仮)	トミー	価格未定		SLG
秋／予定	■ チューニングカーレース	エム・ティー・オー	予)¥5,800		RCG
2000年予定	エムブレムサーガ	アスキー	価格未定		RPG
	□ 音楽ツクール3	アスキー	価格未定		ETC
	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	価格未定		RPG
	FAVORITE DEAR 純白の預言者	NECインターチャネル	価格未定		S・RPG
	□ ナイトメアクリーチャーズ Ⅱ (仮)	コナミ	価格未定		ACT
	カムライ -神来-	ナムコ	価格未定		RPG
	★□ テイルズ オブ エターニア	ナムコ	価格未定		RPG
	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	予)¥5,800		AVG
	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3,800		STG+SLG
冬／予定	Sister Princess	メディアワークス	価格未定		AVG
未定	RPGツクール4	アスキー	¥6,800		ETC
	★■ 東京魔人學園 外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定		S・RPG
	■ ぽのぽーど	アミューズ	¥4,800		TBL
	ツタンカーメンの遺言	ウィザード	価格未定		AVG
	SYNCHRONICITY ～シンクロニシティ(仮)	ADM	価格未定		AVG
	THE RUINS ～ルーインズ(仮)	ADM	価格未定		AVG
	KNIGHTS OF GENESIS ～神々の黄昏～	エスコット	¥5,980		S・RPG
	■ BLACK/MATRIX＋	NECインターチャネル	価格未定		S・RPG
	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	価格未定		育成SLG
	メイン・ローター(仮)	エフコンピューターエンターテイメント	¥5,800		STG
	Jリーグ エキサイトステージ V1	エポック社	価格未定		SPT
	■ サーキットの狼 Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	価格未定		RCG
	■ カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	価格未定		AVG
	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	価格未定		ACT
	森下卓八段監修 本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1,980		TBL
	ARKS1000 ～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	価格未定		TBL+AVG
	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定		AVG
	■ サバイバルキッズ2 ～脱出! 双子島～	コナミ	価格未定		RPG
	■ ビートマニア APPEND GOTTAMIX2(仮)	コナミ	価格未定		SLG
	GRUDA	サイバーテック・デザイン	価格未定		SLG
	DOOPERS	サイバーテック・デザイン	価格未定		RCG
	FENSER	サイバーテック・デザイン	価格未定		SLG
	PROJECT CHAOS	サイバーテック・デザイン	価格未定		STG
	バンクバスター	サミー	価格未定		ACT
	Dinobreeder another progress(仮)	J・ウイング	予)¥5,800		ACT
	□ ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6,800		S・RPG
	バーチャルリモコン(ヘリパート I)	スリーディ	価格未定		ETC
	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEJ	価格未定		TBL
	□ ジェレミー・マクグラス スーパークロス2000 (GGS 2000 シリーズ)	タイトー	価格未定		RCG
	駄菓子屋キッド	たき工房	価格未定		AVG
	Q究極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	価格未定		PZL
	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	価格未定		AVG
	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～	Tears	価格未定		SPT
	ガンホーブリゲイド	トミー	価格未定		SLG
	■ 人鳥流(じんちょーる)	日本システム	価格未定		ETC
	□ パズル DE ボーリング	日本システム	価格未定		PZL
	タイブレーク	バディ	価格未定		SPT
	パトレイバー ザ ゲーム(仮)	バンダイビジュアル	価格未定		ACT+AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 リストラの朝	パンドラボックス	¥1,980		AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1,980		AVG
	戦国夢幻	バンプレスト	価格未定		SLG
	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5,800		SLG
	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定		AVG
	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	価格未定		SLG
	□ STREET BOADERS2	マイクロキャビン	予)¥5,800		ACT

プレイステーション2

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4/13(木)	永世名人Ⅳ	コナミ	OPEN PRICE	TBL
	★□ グラディウスⅢ&Ⅳ ～復活の神話～	コナミ	OPEN PRICE	STG
	★ 麻雀やろうぜ!2	コナミ	OPEN PRICE	TBL
4/27(木)	★□ Primal Image Vol.1	アトラス	¥5,800	ETC
	□ ØSTORY(ラブストーリー)	エニックス	¥7,800	AVG
	★□ エヴァーグレイス	フロム・ソフトウェア	¥6,800	RPG
4月予定	□ スカイサーファー	アイディアファクトリー	予)¥5,800	SPT
	□ アメリカン・アーケード	アストロール	予)¥5,800	SLG
	□ スノーボード・スーパークロス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6,800	SPT+RCG
	EXビリヤード	タカラ	¥5,800	TBL
5/25(予)	□ フレースヴェルグ	ガスト	価格未定	RCG
春／予定	□ XFIRE ～クロスファイア～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	ACT+STG
	★ 実況パワフルプロ野球7	コナミ	価格未定	SPT
	実況WORLD SOCCER 2000	コナミ	OPEN PRICE	SPT
	□ ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	¥5,800	TBL
	□ 劇空間プロ野球	スクウェア	¥6,800	SPT
6/1(木)	□ 建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	アートディンク	¥6,800	ACT
6月予定	□ ワイルドワイルドレーシング	イマジニア	価格未定	RCG
	★ 鄭問之三國志	カプコン	価格未定	SLG
	★□ 真・三國無双	コーエー	価格未定	ACT
7月上旬	□ ライゼリート ～エフェラナルファンタジア～	コナミ	価格未定	RPG
7月予定	■ ドリームオーディション	ジャレコ	価格未定	ETC
	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	価格未定	SPT
8月予定	グラップラー刃牙	トミー	¥6,800	ACT
	マジカルスポーツ Go Go Golf	魔法	価格未定	SPT
夏／予定	栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	価格未定	育成SLG
	■ アクアクア	イマジニア	価格未定	PZL
	■ SORCEROUS STABBER Orphen	角川書店／ESP	価格未定	A・RPG
	★ 鬼武者	カプコン	価格未定	AVG
	★□ ガングリフォン ブレイズ	カプコン	価格未定	STG
	★□ シルフィード ザ・ロストプラネット	カプコン	価格未定	STG
	■ がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	価格未定	SPT
	SPLASH DIVE	SCEJ	価格未定	ACT
	□ TVDJ	SCEJ	価格未定	ACT
	■ Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	価格未定	RCG
	UNiSON(仮)	テクモ	価格未定	ACT
	★ ARMORED CORE 2	フロム・ソフトウェア	価格未定	ACT
9月予定	★■ Ring of Red(仮)	コナミ	価格未定	SLG
	□ 東大将棋 四間飛車道場	毎日コミュニケーションズ	価格未定	TBL
秋／予定	チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	¥5,800	RCG
	★ アンジェリーク トロワ	コーエー	価格未定	SLG
	□ 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	価格未定	SLG
	電線(仮)	SCEJ	価格未定	ACT
	ボクと魔王(仮)	SCEJ	価格未定	RPG
2000年予定	★■ ZOE(仮)	コナミ	価格未定	ACT+AVG
	★□ 上海フォーエレメント	サンソフト	価格未定	PZL
	チョロQ HG(仮)	タカラ	価格未定	RCG
	□ マジカルスポーツ キラーバス2	魔法 東京	価格未定	SPT
冬／予定	■ RALLY HARD (仮)	イマジニア	価格未定	RCG
	ダーククラウド	SCEJ	価格未定	RPG
	ポポロクロイス物語Ⅲ (仮)	SCEJ	価格未定	RPG
2001年予定	■ タイフーン(仮)	イマジニア	価格未定	SLG
	■ 爆走デコトラ伝説3	スパイク	価格未定	RCG
未定	AI囲碁2001	アイフォー	価格未定	TBL
	AI将棋2001	アイフォー	価格未定	TBL
	■ AI麻雀2001	アイフォー	価格未定	TBL
	■ サーフロイド(仮)	アスキー	価格未定	SPT
	花と太陽と雨と(仮)	アスキー	価格未定	AVG+ACT
	ベストプレー プロ野球	アスキー	価格未定	SLG
	サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	STG
	プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	価格未定	TBL
	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	価格未定	RCG
	聖霊機ライブレード2(仮)	ウインキーソフト	価格未定	S・RPG
	新 COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	価格未定	SPT
	ファイティング イリュージョン K-1 グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	価格未定	SPT
	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	価格未定	RCG
	エキゾチカ(仮)	エニックス	価格未定	A・RPG
	スターオーシャン3(仮)	エニックス	価格未定	RPG
	バストアムーブ3(仮)	エニックス	価格未定	ETC
	BBD2000(仮)	エニックス	価格未定	SLG
	Fighting QTs(仮)	エニックス	価格未定	ETC
	バイオハザードシリーズ	カプコン	価格未定	AVG
	マキシモ(仮)	カプコン	価格未定	ACT

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	■ クリスタル・ゾーン	カルチャーブレーン	¥6,800	PZL
	■ 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5,800	TBL
	■ ぬいぺッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6,800	育成SLG
	玉繭物語2(仮)	元気	価格未定	RPG
	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	価格未定	S・RPG
	★■ ワルプルギスの昼と夜(仮)	コナミ	価格未定	AVG
	1 on 1 Government	ジョルダン	価格未定	ACT+SPT
	★ オールスター・プロレスリング	スクウェア	価格未定	ACT
	□ バウンサー	スクウェア	価格未定	ACT
	■ 全日本プロレス	スパイク	価格未定	SPT
	□ WSC	スパイク	価格未定	RCG
	■ ファイヤープロレスリング	スパイク	価格未定	SPT
	■ ライディングスピリッツ	スパイク	価格未定	RCG
	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	ACT
	井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	価格未定	TBL
	パーフェクトゴルフ3(仮)	セタ	価格未定	SPT
	EXTERMINATION	SCEJ	価格未定	ACT
	グランツーリスモ2000	SCEJ	予)¥5,800	RCG
	L'Arc～en～Ciel(タイトル未定)	SME	価格未定	ETC
	立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	価格未定	ACT
	ロードスタートロフィー2000	タイタスジャパン	価格未定	RCG
	ロボコップ	タイタスジャパン	価格未定	ACT
	電車でGO!シリーズ(仮)	タイトー	価格未定	???
	EX 億万長者ゲーム	タカラ	価格未定	TBL
	EX 人生ゲーム	タカラ	価格未定	TBL
	EX 日本特急旅行ゲーム	タカラ	価格未定	TBL
	レイクマスターズEX(仮)	DaZZ	価格未定	SLG
	Kunai(仮)	テクモ	価格未定	ACT
	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)	naxat	価格未定	TBL
	500GP(仮)	ナムコ	価格未定	RCG
	BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	価格未定	格闘ACT
	BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	価格未定	ACT
	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	価格未定	ACT
	パイロットになろう!2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウェア	価格未定	ACT
	F-1(仮)	ビデオシステム	価格未定	RCG
	爆流2(仮)	フジミック	価格未定	SPT
	森田将棋	悠紀エンタープライズ	価格未定	TBL
	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	価格未定	SLG
	FX・パイロット(仮)	ローカス	価格未定	STG
	ソウルサーフィン(仮)	童	価格未定	ACT

ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4/13(木)	遊戯王 モンスターカプセルGB	コナミ	¥4,500	S・RPG
4/27(木)	ハンターハンター ～ハンターの系譜～	コナミ	¥4,500	S・RPG
	★□ メタルギア ゴーストバベル(仮)	コナミ	¥4,500	ACT
4/28(金)	★■ パズルボブル4	アルトロン	¥3,800	PZL
	□ ロードランナー ドムドム団のやぼう	エクシング・エンタテイメント	¥3,980	ACT
	□ 漢字 de パズル	エム・ティー・オー	¥4,280	PZL
	★□ DXモノポリーGB	タカラ	¥3,980	TBL
	競馬場へ行こう!ワイド	ヘクト	¥3,980	ETC
4/28(予)	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	予)¥4,800	育成S・RPG
4月予定	□ フェレット物語 ～ディア・マイ・フェレット～	カルチャーブレーン	¥3,900	育成SLG
5/19(金)	□ ゲームコンビニ21	スターフィッシュ	予)¥3,980	ETC
5/27(土)	ビックリマン2000 チャージングカードGB	イマジニア	¥3,980	ETC
5月予定	□ ご金魚物語	カルチャーブレーン	¥3,980	育成SLG
	おじゃる丸～月夜が池のたからもの～	サクセス	価格未定	TBL+AVG
	華蘭虎龍学園 ～花札・麻雀～	J・ウイング	予)¥4,800	TBL
	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	予)¥4,800	RPG
春/予定	■ バックスバニー クレイジーキャッスル4	ケムコ	予)¥3,980	ACT
	■ 携帯電獣テレファング	スマイル	価格未定	RPG
	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～	任天堂	¥3,800	A・RPG
6/2(金)	□ 大貝獣物語 ポヨンのダンジョンルーム2	ハドソン	¥3,980	RPG
6月予定	□ ムーミンの大冒険	サンソフト	価格未定	ACT
	漢字BOY2	J・ウイング	予)¥4,800	ETC
7月予定	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	予)¥4,500	AVG
	□ ポケットクッキング	J・ウイング	予)¥4,800	SLG
	■ くまのプーさん(仮)	トミー	予)¥3,980	AVG
	■ GB-ZOIDS(仮)	トミー	価格未定	RPG
	■ データナビプロ野球	メディアギャロップ	価格未定	SLG
8月中旬	★■ パーフェクトチョロQ	タカラ	¥3,980	SLG
夏/予定	■ メダロット3	イマジニア	価格未定	RPG
	★■ スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	価格未定	RPG
	■ がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	価格未定	SPT
	■ エキサイトクロス	スパイク	価格未定	RCG
	□ KLUSTAR	スパイク	¥3,980	PZL
	■ いつでもパチンコGB「CRモンスターハウス」	タム	価格未定	ETC
	★□ サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	メディアファクトリー	価格未定	AVG
2000年予定	真・女神転生デビルチルドレン ～赤の書～	アトラス	価格未定	RPG
2000年予定	真・女神転生デビルチルドレン ～黒の書～	アトラス	価格未定	RPG
	■ Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	予)¥4,200	SLG
	THE BLACK ONYX DX	ビーピーエス	予)¥4,500	RPG
未定	□ ビリヤードクラブ	アルトロン	価格未定	TBL
	■ ビートマニアGB ネットジャム(仮)	コナミ	価格未定	SLG
	□ ワールドサッカーGB2000	コナミ	¥4,500	SPT
	風来のシレンGB2(仮)	チュンソフト	価格未定	RPG
	スター・ウォーズ エピソード1レーサー	任天堂	価格未定	RCG
	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～知恵の章～	任天堂	価格未定	A・RPG
	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～勇気の章～	任天堂	価格未定	A・RPG
	ポケモンピクロス	任天堂	価格未定	PZL
	□ ソウルゲッター ～放課後冒険RPG～	マイクロキャビン	¥3,980	RPG
	□ マジカルチェイス	マイクロキャビン	価格未定	STG
	□ ダビスタ牧場(仮)	メディアファクトリー	価格未定	SLG

ワンダースワン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4/20(木)	★ スリザーリンク	バンダイ	¥3,000	PZL
	□ ロードランナー For WonderSwan	バンプレスト	¥2,980	ACT+PZL
4/27(木)	ワサビプロデュース ストリートダンサー	バンダイ	¥3,800	ACT
	□ タイムボカンシリーズ ボカン伝説 ブタもおだてりゃドロンボー	バンプレスト	予)¥4,200	RPG
	トランプコレクション2 ボトムアップ的世界一周の旅	ボトムアップ	¥3,980	TBL
4月下旬	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	加賀テック	¥3,980	SPT
5月下旬	■ デジタルパートナー(通常版)	バンダイ	¥3,800	ETC
	■ デジタルパートナー(ワンダーウェーブ同梱版)	バンダイ	¥4,700	ETC
	□ HUNTER×HUNTER ～意志を継ぐ者～	バンダイ	¥3,800	RPG
6/15(木)	□ レインボーアイランド ～パティーズパーティ～(仮)	メガハウス	¥4,200	PZL
6/22(木)	□ 黒い瞳のノア ～シエルグリス クロニーク～	ガスト	¥3,980	S・RPG
6/29(木)	□ グローカルヘキサイト	加賀テック	¥3,800	PZL
6月下旬	■ ゲートでゲット!シリーズ SWANでクイズ! 右脳で挑戦!!(仮)	バンダイ	¥3,000	ETC
	■ ゲートでゲット!シリーズ トリプルパズル(仮)	バンダイ	¥3,000	PZL
7月予定	★□ 東京魔人学園符咒封録	アスミック・エース エンタテインメント	¥4,800	AVG+ETC
	★■ SDガンダム GGENERATION ギャザービート	バンプレスト	¥3,800	SLG
	■ From Tv animation ワンピース(仮)	バンダイ	価格未定	TBL
	■ 名探偵コナン(仮)	バンダイ	予)¥3,600	AVG
8月予定	□ FLASH 恋人くん(仮)	光文社	¥4,200	SLG
夏/予定	□ リング∞	角川書店/バンダイ	予)¥3,500	AVG
	ワンダーBORG	バンダイ	価格未定	ETC
	スーパーロボット大戦 COMPACT2 第2部:宇宙激震篇	バンプレスト	価格未定	S・RPG
2000年予定	TETRIS for ワンダースワン(仮)	ビーピーエス	価格未定	PZL
冬/予定	スーパーロボット大戦 COMPACT2 第3部:銀河決戦篇	バンプレスト	価格未定	S・RPG
未定	フォーリン・ラブ(仮)	日本プランテック	価格未定	SLG
	□ 麻雀王(仮)	童	価格未定	TBL

ネオジオポケット

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	対応	ジャンル
4/27(木)	★□ Memories Off Pure	キッド	¥4,800		AVG
	□ おえかきパズル	サクセス	¥2,980		PZL
5/25(木)	□ ダイナマイトスラッガー	ADK	¥3,800		SPT
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー	セガ	¥3,800		ACT
6/22(木)	伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～	SNK	¥3,800		S・RPG
	■ 伝説のオウガバトル外伝 限定BOX	SNK	¥10,000		S・RPG
	□ ネオ・バカラ	ダイナ	価格未定	無	TBL
6月予定	■ ガンバレねおぽけくん(仮)	SNK	価格未定		ETC
7/20(木)	■ パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO2	アルゼ	¥3,800		SLG
7月予定	■ COOL COOL JAM	SNK	価格未定		ETC
	□ THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	SNK	価格未定	DC	AVG
未定	■ SNKキャラレースゲーム(仮)	ITL	価格未定		RCG
	■ デルタワープ	イオシス	価格未定		ACT+PZL
	マジシャンロード	ADK	価格未定		ACT
	KOF R-3(仮)	SNK	価格未定		格闘ACT
	□ ロックマン バトル&ファイターズ	カプコン	価格未定		ACT
	パチンコ実機シミュレーションVol.2(仮)	ジャパンヴィステック	価格未定		SLG
	□ ニゲロンパ(仮)	電脳映像製作所	価格未定		RPG

コンシューマ・その他機種

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	機種	ジャンル
5/25(木)	■ メタルスラッグ3	SNK	¥32,000	NEOGEO	ACT+STG
未定	ワーズ・ワース	エルフ	価格未定	SS	RPG
	あああっ女神さまっ(仮)	ケイエスエス	予)¥10,800	SFC	TBL

電撃王 次号予告

6月号は
5月8日(月)
発売です！

新世紀ハード戦争徹底追求第2弾!!



『プレイステーション２』の発売を追いかけるようにして、ついに公式発表が行われたマイクロソフトの『X-Box』。新勢力の参戦でますます激化するハード戦争。新戦略を展開するセガと、新兵器投入の任天堂の気になる動向。そして、迎え撃つソニーの野望とは？　次号必見の大特集!!

EDITORS VOICE



イラスト／中野豪

■とある人から聞いたのだが、X-Boxのロウンチ費用がかなりの額だった。マイクロソフト、本気だ。SCEvsマイクロソフトvs任天堂、大戦争勃発の兆し。そのとき、セガは。㋠

■突然ですが、来月からゲーム文庫を作ることになりました。一年間どうもありがとう。ゲームに負けないぐらい面白い本なので、電撃王同様にこっちも読んで下さいね。㊅

■ネットはやっぱりパソコンがいちばん使いやすいと思うのは、オレだけだろうか!?　ＣＰＵ＆ビデオをパワーアップしたウチのマシンの使い勝手のよさといったら……、満足。(O)

■だから言わんこっちゃない。将来性を買うってのは現実の上に立脚するもんでしょ。自分で足元崩してどうする、世間様。幽霊の正体見たり枯れ尾花。ハイテクは現世利益か？㊍

■今やりたいこと。30秒程度のムービーファイルを作る技術獲得とその演出。30秒でいかに楽しく、何度も見たいと思わせることがどれほど重要なことか。21世紀への目標です。㊐

■戦時債権の緊急発行によりＰＳ２はゲットしました。これで、何はともあれひと安心。初期ロット特有のオマケもついてたしね。でも現在『ギレンの野望』専用機状態。トホホ。ⓢ

■この号が出る頃は、待ちに待ったプロ野球も開幕。今年こそはやってくれるでしょう、ミスター。でも、頼むからマルチネスをマルチって略さんで。想像しちゃったよ。Ⓙ

■連載２年が経過した「岡本吉起の気になるアソコ」が、いよいよ文庫本になります！　４月25日発売で550円[税別]。今だから言える後日談が満載です。お願い、買ってね。ⓒ

■ＰＳ２に“上等”な競争相手ができました。X-Boxちゃんです。このためにＭＳは事業計画を転換したらしい。ビル・ゲイツ対久夛良木健。疲弊しなきゃいいけど……㊮

■「洗ケン」の監督がビデオデッキの普及に貢献したとして名だたるメーカーから表彰されたことがあるって知ってた？新製品の普及にはそういう需要も必要なんだよね。ⓔ

電撃王5月号
2000年5月1日　定価590円［税込］
■発行人………塚田正晃
■編集人………渡部雅人
■発行所………メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
☎03-5281-5210（編集）
☎03-5281-5205（広告）
■発売元………角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-3238-8605（営業）
■印刷所………共同印刷株式会社

雑誌コード　16373-5

STAFF

編集長…………岡本敦行
副編集長………太田宏
編集デスク……小野田雅／市川貴康／田中千尋／諏訪浩樹
編集……………岡田潤／小嶋千里／西岡美道／遠藤雅
編集協力………久村竜二／藤井幹順／日比野清隆／鴫原千太郎／佐々木麻里菜／岡田幸生／吉岡悟／竹内規博／Kライターズクラブ／稲葉三恵／エーワンオフィス
ライター………森田慶子／中村泰宏／斉藤直樹／西川潤／水野隆志／田島勝／羽岡義晴（NPS）／中里一雅／佐藤光伸／須々木了三／青嶋真也／桑原隆／小川太市／福井美行／山田英治／増田若奈／竹内拓也／井上寿治／関根昌昭／高田悟／日吉泰成／斉藤徳子／田中弘二／清水拓／海老原幸治／佐藤智也／田中雅邦
デザイン………朝倉哲也（デザインクレスト）／12 to 12／佐藤敏行／斉藤和代／羽沢組／クスコムーチョ／オフィスアマゾン／ポパイ／シンプリィ／I'll PRODUCTS／市川正美／高橋弘至／田畑善行／外立泰介／内山奈保美／中村麻理子／㈲トゥルー／高野册／北山貴代／石丸千賀子
カメラマン……林久平／K'S Photo Office／ENTANIYA／江尻宏明／中村英良／弘瀬秀樹／舟喜力／林克典／舟橋利尚／真下裕／松田和弘／日野道生／遠藤宏
雑誌宣伝………斉藤由起
アシスタント…奥野孝俊／吉田健太郎／小野栄里子

応募・投稿の宛先はこちら

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館6F
メディアワークス 電撃王編集部
「○○○○○」係

ライター募集

■資格／18歳以上で都内近郊在住の方（高校生不可）。ゲーム専門誌・ホビー誌経験者優遇。
■応募方法／①履歴書（写真貼付・経験者は職務経歴書を別途添付）②「ゲームまたは身近な商品の紹介」「2000年のハード勢力図はこうなる」「ネットワークゲームの将来性」のいずれかのテーマを1200文字以内でまとめて下記の住所の「電撃王ライター募集」係まで郵送。書類選考の上、面接を行います。
※応募書類は返却いたしません。面接をする方のみ２か月以内にご連絡いたします。合否に関する電話などでのお問い合わせはご遠慮願います。

月刊電撃王 2000 5月号
発行：メディアワークス　発売：角川書店　発行人：塚田正晃　編集人：渡部雅人
1993年6月2日第三種郵便物認可　2000年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第8巻　第6号　通巻105号
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　☎03-5281-5210（編集部）　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3　☎03-3238-8605（営業部）

新世紀ハード戦争勃発／PS2／X-BOX



T1116373050593　©Media Works 2000　印刷／共同印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌16373-5

・131ページのアンケートに答えてください。
・黒色の筆記用具で **はっきり** 書いてください。

1 2 3 年齢 0 歳

3 職業 4 0 5 0 6 0 7 0 8 0 9 0 10 11

12 13 14 ゲームソフトタイトル 表IIの機種番号

15 0 16 0 17 0 18 0 19 0 20 0

21 ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿ ㊿

22 23

24

順番	好きなゲーム名	表IIの機種番号
1		
2		
3		
4		
5		

25

順番	ほしいゲーム名	表IIの機種番号
1		
2		
3		
4		
5		

26

ゲームレビューに取り上げてほしいソフト	表IIの機種番号

27 ゲーム雑誌（2つ以内）

28 ① 0 ② ③ 気に入っている機能

29 0 30 0

ここにはなにも書かないでください

標準字体
0123456789

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

メディアワークス
電撃王 編集部
「プレゼント⑤」係行

住所	〒 都道府県
氏名	フリガナ
☎	( )

※プレゼントの応募方法は、131ページを見てください。

●今月号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

※読者コーナーへの掲載を □希望する(PN.) □希望しない